大众软件

DAZHONG RUANJIAN



- 图像压缩工具
- 电脑多媒体浅谈(三)
- 神示录
- 信长之野望—天翔记
- 幽浮系列

大众软件



致 读 者

一九九五年即将过去，在各界朋友鼎力帮助和全国读者热心支持下，《大众软件》以其鲜明的办刊方针、独特的编排思想、完整的软件服务，形成与其它电脑刊物完全不同的风格，已被读者所接受，同时也受到电脑业界有关方面的重视。在电脑科普的道路上，《大众软件》始终坚持甘当读者“助手”和“朋友”的原则，为普及和提高全民电脑应用水平作出自己的努力。根据财力、人力和其它条件，我们逐步在全国主要大、中城市开展读者服务的活动，经过试点，将陆陆续续公布全国各地读者服务分部的网点，配合杂志进行技术服务、软件培训和经验交流等方便读者的举措。

为了缓解用纸矛盾抑制纸价继续上涨，国家有关部门作出对出版业增加用纸一律严格控制的规定。由于申报增刊、改开本的时间问题，明年上半年另出增刊和改开本的设想已经没有指望。为了进行补偿，我们决定提前兑换纪念券，凡在读者服务部购买任何产品的读者凭连续五期 5 型纪念券一律优惠 3 元，不连续的每张优惠 3 角，截止期为 1996 年 3 月 31 日；以邮局订阅单的复印件或读者服务部的存档记录为依据，凡订阅 1996 年杂志半年以上的读者购买读者服务部任何产品时，售价一律优惠百分之五，截止期为 1996 年 6 月 30 日。

祝您新年快乐！

大众软件月刊

Popsoft

1995年12月第五期

（总第5期）

主管单位：中国科学技术协会

主办单位：中国科学技术情报学会

北京前导软件有限公司

编辑出版：《大众软件》杂志社

社　　长：边晓春

副 社 长：高庆生　刘贫和（常务）

主　　编：孙月湘

副 主 编：徐国成

责任编辑：李　鹏

广 告 部：张友利　陆明　吴向荣

彩页制作：北京浩日德信息技术有限公司

印　　刷：解放军报印刷厂

刊　　号：ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

发　　行：北京报刊发行局

订　　阅：全国各地邮局

邮发代号：82-726

广告许可证：京工商广临字134号

邮政编码：100051

通信地址：北京和平门邮局66号信箱

电　　话：(010)5266244、5266245

传　　真：(010)5266329

社　　址：北京崇文门西大街4号楼8门

出版日期：1995年12月6日

零 售 价：4.80元

软盘目录

（第五期）

- 部分图像压缩软件
- 全部DOS小工具
- 部分游戏图片

注：参见32页



应用篇

专题综述

实用知识

我与电脑

问诊台

导购指南

次 娱乐篇

攻略大全

攻关秘技

游戏博览

游戏剧场

TOP TEN

读编往来

下期要目

- DOS 环境下的声卡工具软件
- 电脑多媒体浅谈(三)(续)
- 炎龙骑士团 Ⅱ
- 三国志英杰传
- 星际大争霸

上期要目

- 图形工具软件集锦(三)
  ——图像溶合工具
- 凯兰迪亚传说 Ⅲ
- 杀人月
- 银河英雄传说 Ⅲ

欢迎订阅

《大众软件》作为一本科普杂志,主要面对办公室的电脑操作员、家庭电脑的拥有者、电脑的初学者和酷爱软件的游戏迷。它的主要特点是集应用、娱乐为一体,重点在实用性。从 1996 年 1 月起,每期的印数将只能满足邮局或读者服务部的订户及少量的零售用户。如果您喜欢《大众软件》,最好尽快到全国各地邮局或读者服务部订阅。

’95PC 风云之 GAME 一族

文/上海·王珏成　王珏池　图/上海·WINDWANG

列位看官：话说PC世界进入公元1995年以后，着实热闹非凡。先有“奔腾”纵横四海，后有“WINDOWS 95”独霸天下。GAME世界也是精彩游戏层出不穷、花样翻新，喜得我等GAME中人“十”指大动，忙得不亦乐乎。一番畅游后，自感颇有心得，而今且将天下大势按各自的门派与各位玩友一一道来。

角色扮演游戏

今年RPG的王者恐怕非《仙剑奇侠传》莫属。这个游戏号称是耗资千万（台币，非美元也!）、制作历时经年、以28兆大容量面市的顶级节目（亦同时发售含音轨的光碟版），一推出即登上台湾排行榜的头名。当笔者刚见到它时，有如遭电击，呈痴迷状（夸张!）。大宇资讯自《轩辕剑》三部曲之后，马不停蹄地推出了这部巨作，其整体水平有了一个质的飞跃。可以说这是一部真正中国人的游戏，从画风到故事、从音效到对白，无不透着华夏民族的韵味。游戏中那各具个性的人物栩栩如生地展现在我们面前，精彩的故事情节如抽丝剥茧般一层层铺开；320×200×256的解析度将画面描绘得绚丽夺目，需要特别指出的是，在游戏的背景及配角刻划上，大宇是很花了一番心思的。大家可以注意一下，背景中的蝴蝶非但可以活动，而且飞行线路没有一个是相同的。另外，很多出场人物都有动作，且编排合理。如李逍遥来到白水村，在一间房子里遇见个追着小狗的小孩，尽管与剧情无关，但还是安排了小孩和小狗互相嘻戏的场面，让人感到合情合理。从这些小细节的精心处理上，可以充分体现大宇在制作态度上的严谨。大宇以前的几个作品或多或少都有一些不尽如人意的地方，即使《枫之舞》这样的力作也有很多缺点，如敌人过多，后期人物刻划敷衍了事，故事缺乏悬念等等。在《仙剑奇侠传》中，玩家一直可以得到必要的提示，自己对下一步要达成的目标及进程心中有数。在故事情节的各个交接处，借用电影艺术的表现手法，以一个个精彩的片段对故事情节进行自然平滑的连接，让玩家始终处于故事营造的飘逸氛围中。当然，与世上万物一样，《仙剑奇侠传》也并非十全十美，一些小瑕疵还是有的。我们知道，RPG的一大缺点就是敌人过多。游戏初期，为了升段多进行一些战斗是必要的，可是，到了后期，主人公已成了无敌大侠却还要面对没完没了的战斗，特别是一些小喽罗，真是杀不完灭不尽。有些RPG，更是三步一战、五步一斗，让人疑心到了一个战争狂的世界。在《仙剑奇侠传》中，尽管制作者已注意到这一点并作了改进，但还是不能令人满意。比如在镇妖塔里，刚打完的妖魔一转身又出现了，使已经被迷宫搞得头昏脑胀的玩家更是心烦意乱，再说这也不符合现实。依笔者之见，不如效法《魔法门》系列，打过的区域就不再出现敌人，这样既比较真实，也不致令玩家心烦。如果顾忌到升段的问题，可提高消灭敌人所得经验值的数值。（再说，像笔者这样的急性子玩家一般是靠GB大法来升段的。哈哈!）还有，主人公取到了很多宝贝，却不知其用途，只好扔在一边不去管它。应该有一个说明系统阐明宝物的功用，才不致白白浪费。

RPG游戏实际上就是一本长篇小说。小说编得好不好，吸引不吸引读者（玩家），关键看作者能不能驾驭读者（玩家）的情感变化。我喜欢《仙剑奇侠传》，很大程度上是被其感人的故事情节所左右，如果要评今年的最佳PC GAME，我想我会投它一票。

第三波的《楚留香传奇之血海飘香》推出有一段时间了，从市场反映来看不甚理想。笔者认为，此GAME的片头DEMO还是做得挺漂亮的：人语效果清晰，画面动感很强，很有港台连续剧的风格。只是在游戏进程中趣味性实在不高，让人提不起精神，是属于玩不玩都无所谓的一类，与《鹿鼎记》差不多。如果读者实在太空闲了，一时又没有可玩的好游戏，不妨籍此来消磨时

间。



《精灵物语》是鹰扬资讯新近推出的一款爆笑RPG,本来应把它归入SLG的行列中去,但此游戏自由度不高,故事性却很强,所以笔者还是斗胆把它算作RPG。这款节目若论战斗进程,无外乎远古魔怪横行,除魔英雄扬威的老一套,与以往相比并无多大新意。笔者之所以要提起它,是因为主人公席格拉斯幽默的对白、顽皮的性格令人忍俊不禁,美工上也突出了"爆笑"的特色,战斗画面很有动感。本节目容量11兆,是一款故事内容一般、表现形式新奇的RPG,属于那些有幽默感的玩家。

解谜游戏

解谜类光碟游戏《失落的伊甸》很不错,尤其开头的DEMO,采用了很漂亮的三维动画,简洁明了地交



代了故事背景。笔者是不太喜欢片头DEMO太繁琐的,一则占用太多容量,势必压缩真正用于游戏的部分;二则再好的DEMO,其寿命至多三遍,没有几位玩家会一而再、再而三地去看。《失落的伊甸》音乐堪称一绝,一开场即有动听的POP MUSIC奉献,清远悠扬的人声把你带入了游戏中遥远虚幻的世界。以后每过一段时间就换一段背景音乐,如果用耳机收听那效果简直就是HI——END了。此游戏在画面的编排、谜题的设计上也非常下工夫,有许多地方能叫你大吃一惊;全程人语对白,语言有三种可选,外语好的玩家大有用武之地。各位,佳作当前,快去搞一张吧!

近日,又有一个《敦煌传奇》出台,据说在国际上也有一定影响。笔者刚拿到手,只能谈一个初步印象:画面不错,3D感觉很强;谜题也不太难,至少笔者目前还没碰到解不开的谜题。感觉上这个游戏属于中等偏上的水平。

养成游戏

此类游戏自《美少女梦工厂》一炮打响以后,便一发不可收拾。今年早些时候,台湾大宇资讯和鹰扬资讯几乎同时推出了两款内容极为相近的养成类节目《明星志愿》和《明日之星》。其故事都是让玩家在规定的时间内培养出影、视、歌三栖明星,游戏进程中穿插各种事件。从结构上看,《明星志愿》更紧凑些,而风格上《明日之星》较为轻快。在很重要的美工方面,大宇稍胜鹰扬一筹,但与日本的PC 98系列相比仍有很大差距。

《卒业》原为PC 98系列的著名作品,在次世代机3DO上曾移植过该节目的二代,今年《卒业》的汉化版本在台湾粉墨登场。它的主要内容是说由玩家扮演的老师来到学校中,面对五位性格互异、各有优缺点的女生,在规定时间里要将她们培养成"德、智、体全面发展的三好学生"。由于日本原版推出较早(1992年),故美工一般。不过,从这个游戏中,大家可体验到做园丁的艰辛与乐趣,也可以说是有所收获吧;再加上那妙趣横生的定期考试(五位"高材生"的回答千奇百怪、无奇不有),使《卒业》颇值玩家一试。

目前最新的汉化养成类游戏当属GAMEBOX的《诞生》。故事内容也是以培养文艺明星为主线;风格近乎《卒业》,但容量增加到19兆;情节上没有太大的新意,只是几个小片段较为出色;美工方面充分体现了PC 98的细腻与绚丽,可以打到85分,另外也有几段不错的人语。对于整个游戏,笔者总的感觉美工强化了的《卒业》。看在漂亮画面的份上,值得尝试一下。

人总是追求最完美的东西,总希望自己得到的是最好的。当然,这是不可能实现的,在现实生活中,从来不存在十全十美的事物。于是,供人们在虚幻世界中圆



其美梦的各种高科技手段应运而生，养成类游戏也属其中之一。在梦幻中培养自己心中最理想的偶像，完全按自己的标准制造完美无缺的梦中人，这些都是养成类游戏大行其道的根本原因，真可谓顺应了天时，迎合了人类内心潜意识的需要。

总的来说，近年推出的各类养成节目都没有跳出《美少女梦工厂》的框架，真希望看到富有新意的作品登台亮相。

经营游戏

经营类的先驱当属《模拟城市》系列，该系列节目以漂亮的画面、明快的格调以及友好的界面赢得了一片叫好，只是其中大段的英文"REPORT"令大批"国产玩家"抓破头皮。幸好，台湾最近推出了《模拟城市2000》中文版，相信会令"市长迷"们大受感动了。PC 98系列中的《A 列车Ⅳ》一向被认为是《模拟城市》的亚洲翻版，今次也有中文版出台，面市后居然一连数月登上台湾排行榜，高居不下。从中我们可以得出两点结论：其一，表明此节目魅力十足，生命力旺盛。其二，也说明台湾推出的众多游戏中精品不多，以致这么一个并不算新的汉化节目数度上榜。

INTERPLAY 制作的《股市狂人》在此不得不提，应该说这个节目是有志于证券事业(投机事业?)的玩家的必备节目。主人公以20万美金起家做国债交易，玩咖啡期货。若手气顺时，真是"行得春风有夏雨"，转眼就冒出一个大款。当然，你可以从报纸、电视上得到有关的信息，也可以买通内线人物得到内幕情报。手段高强者，千万富翁只在谈笑之间。而技术拙劣者，输钱也只一念之差。喜欢发财(有人不喜欢发财吗?)的玩家千万不可错过这个"机上谈兵"的好机会。

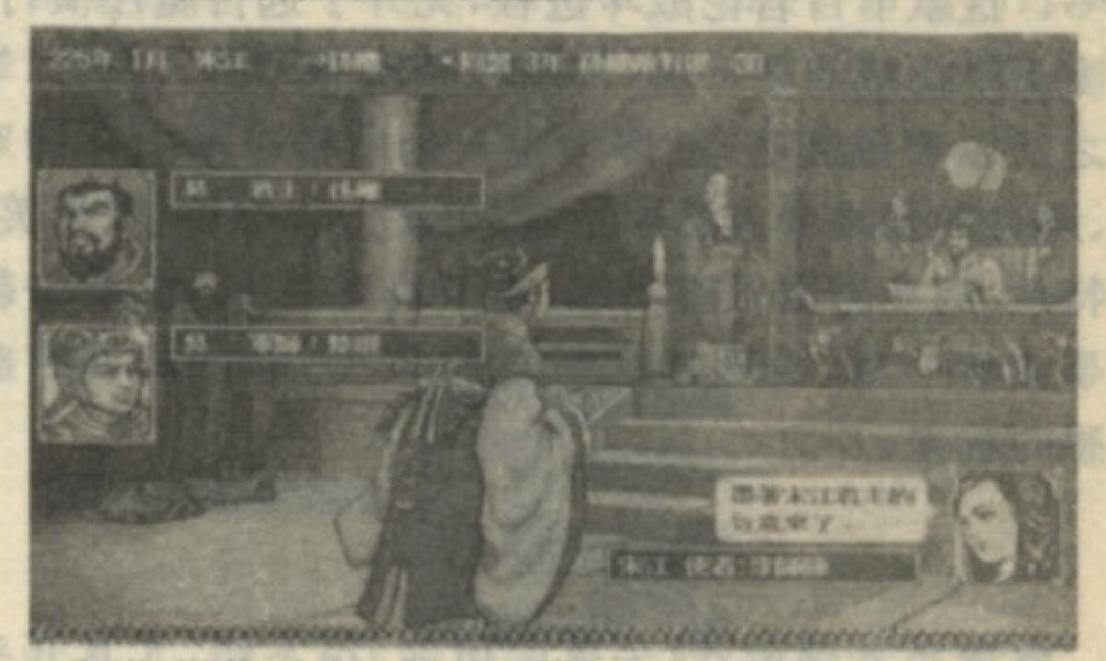
经营管理是一门综合性的学问，需要丰富的知识、严密的逻辑和一点小小的运气。在现实社会中并不是人人都能当老板的，但在电脑里你尽可大显身手、一展鸿图。说不定，将来也能出个把艾科卡、李嘉诚。



今年，另一些经营性游戏也很不错，如《比萨大亨》、《航空霸业Ⅱ》、《模拟大厦》等，以后有机会再详细介绍。

战略游戏

历史SLG一向是PC GAME的中坚。今年国内的中坚自然当属台湾世纪纵横的《中国》，28兆的大容量、640×480×256的超感画面、众多的出场人物、上下五千年的历史跨度都使这部虽不完美但却气势恢弘的大作增色不少。尽管各界对《中国》褒贬不一、毁誉参半，但笔者坚持认为以台湾PC游戏界的人力、物力、才力(注意！是才能的才)能做到这个份上已属十分不易。如果撇开那些若隐若现的BUG不说(这么大的作品，有几个BUG也不足为奇)，《中国》可算是历史SLG的一篇大作(限国内业界)。



光荣制作的《三国志Ⅳ威力加强版》新近面世。此GAME虽有些"捣浆糊"(沪上最流行之俚语，有不伦不类、混水摸鱼、胡搅蛮缠等多重含义)的味道，但趣味性较原作确实大为加强：原来千呼万唤都不肯单挑的武将们，如今乖乖地排着队拼个你死我活；宋朝的李师师以100的魅力值向汉朝的诸侯们游说；宋江成了治国明君；武松咬牙力斗夏侯渊；吴用智斗诸葛亮。这些"关公战秦琼"式的爆笑场面，也只有在这个节目中才能看到。

有DOS/V的玩家不妨玩玩日文版的SLG《源平合战》、《信长之野望——天翔记》、《太阁立志传Ⅱ》。这三个节目都是历史SLG大家——光荣公司的近作。画面漂亮，内容嘛，自然是光荣式的内政、外交加合战。虽然光荣的历史SLG老是按一个套路来制作，有点江郎才尽的味道，但不得不承认——确实好玩！KOEI的几个招牌作品都是容量不大，内涵却很丰富(声明：笔者乃中国人，拿的是中国杂志的稿酬，绝无为日本人作SHOW的意思)。

步入90年代，人们渴望有自主权，渴望世界按自己的愿望发展，或者希望改变历史。历史SLG自然成了这些"独裁者"的梦工厂。在这个世界中他们任意驰



骋，将严肃的历史变成了手中的面团，要它怎样就怎样，也许这正是历史 SLG 的魅力所在吧。

动作游戏

对战类游戏在各代家用游戏机上是炙手可热的一个类型，然而在 PC 机上，因先天条件不足一直没得到重视。今年《龙争虎斗 Ⅱ》的出现，一定程度上扭转了局面。尽管这个美版游戏的出招儿近怪诞，但靠逼真的扫描影像和血腥残忍的场面还是赢得一片好评。PC 版的《龙争虎斗 Ⅱ》继承了家用机上的一切绝招秘技，移植度很高。只可惜键盘的操作感毕竟不及游戏手柄，击中敌人总有些"虚接触"的感觉，还是觉得不够劲。

PANDA 早些时侯的大作《三国志之武将争霸 II》，市场反应平平。其人物设计与上集相比并无多大改观，仍给人以剪纸片的感觉；背景设计固然热闹却对格斗双方并无任何意义（可对照《侍魂》）；按键反应迟钝，必杀技时有时无等等。诸如此类的缺点还有很多，不过从整体上来说，《武将争霸 II》还有一定的娱乐性，还可玩上一玩。下面这个节目实在可以说是"惨不忍睹"，那就是《金庸快打》。它有着奇形怪状的人物造型、嘶哑的语音效果、杂乱而丑陋的必杀技（段誉的六脉神剑简直成了妖怪的触手）。笔者的玩友小倪是个肯为 GAME 花尽身上最后一个子的发疯级（发烧级的 UPGRADE）玩家，他怀着对金庸作品固有的热情，好不容易在装得满满的硬盘上腾出 20 兆（不知这 20 兆用在哪儿了?）空间，用 QEMM 重写了一个 CONFIG. SYS（这样的游戏居然要 620K 以上的内存!），再将游戏程序安装上去，忙乎了半天总算完成。一边喘气一边打开游戏，才玩了一分钟，就毅然回到 DOS 状态，使用了一个 DOS 命令"DELTREE JYKD"。

《街头霸王》系列自 1992 年走红以来，一代接一代地出。最近 PC 机上出了一款《超级街头霸王 Ⅱ 加速版》，这实际上是街机上的"人气版"，画面、音效秉承街机，连出招手法也一模一样。这是一个值得一玩的格斗节目，除了华丽的必杀技外还有那么多秘技，还可以选出豪鬼来参战，超必杀技也是可以开关的。街机迷们在 PC 机上也可以获得"奥一由一根"带来的震撼，至于操作感，其键盘反应比同类游戏快了不少，必杀技可以很顺手地使出。当然与街机相比，还是有所逊色，不过对 PC 机来说已是相当不错了。

我常在想：为什么同是十几兆的容量，《超级街头霸王 Ⅱ 加速版》可以做得既漂亮又称手，而《金庸快打》刚好反之。难道中国人能做出优秀如《仙剑奇侠传》般的 RPG，却拿不出一个象样的对战游戏？我看还是一个制作态度的问题，非不能，实不为也！相信在不久的将来，我们就能看到由国内业界有实力、有责任心的软件公司推出的精彩对战节目，创造中国式的街霸。

模拟游戏

《机动战士（IRONASSAULT）》是一个小容量（相对而言）、高可玩性的光碟游戏，颇有 VR 的意境。玩家操纵机器人，在各种地形条件下与敌人展开斗智斗勇的角逐。虽然因为容量的原因，进程中的过场 DEMO 非常简单，但是游戏的紧张感一点也没有降低。当你走在空无一人的街道上，虽然一片寂静却隐藏着四伏的杀机，你不知道什么时侯那些危险的机器杀手就会出现在你背后；而当你射出了一发远程导弹准确地命中目标时，你又会有一种满足感。这款 VR 游戏有点像著名的《毁灭战士》，不过在细节上又比《毁灭战士》有所改进，《毁灭战士》迷们切不可错过。

其它游戏

台湾电玩界顺应国际潮流，也有多种光碟游戏面市。早些时侯曾出过一张《梦幻奇兵》，请歌星齐秦做主角，辑入多首歌曲，以 AVI 的方式播放，再串以一些故事情节。虽然手法比较陈旧，齐秦作为歌星也早已过时，缺乏号召力；不过，这总算是一张可以冠以"多媒体"的准游戏光碟。

题外话

今年发行了这么多磁盘小容量（说是小容量，也都有 10 兆以上的内容）节目，下面该来说一说代表当今 GAME 最新趋势的 CD 大容量光碟游戏。光碟 GAME 近来是佳作倍出、好戏连台。继《杀人月》以四张 CD（约 2300 兆）的惊人容量搏得一片赞誉后，另一款同样是四张 CD 的超大容量，以电影模式来表现剧情的光碟游戏《银河飞将 Ⅲ —— 虎之心》也是好评如潮。片头长达十几分钟的 MOVIE、震撼人心的音效、全程人语陪伴，这一切确实非常讨巧，引得玩家趋之若骛。但是笔

者却又要唱一唱反调了：如此巨大的内容量，却有很大部分是用在了交代剧情的DEMO上，而真正属于玩家自己操作的游戏部分与之相比显得有些苍白。说实在的，我看这个游戏的趣味性和可玩性只与磁碟版的《X战机》或光碟版的《绝地大反击》相当，但这两个节目的容量与《虎之心》相比都小多了。而那些漂亮的过场DEMO看了二、三遍以后，其效果不会超过一盘普通的VCD。可以这么说，《虎之心》是属于好看但并不太好玩的一类。其次，《虎之心》为了获得惊人的视觉效果，对硬件的要求近乎苛刻：8兆以上内存（推荐16兆）、奔腾60以上的CPU、三倍速CD-ROM、60兆以上的硬盘空间，这简直是在"敲诈"（原谅笔者在"暴怒"中的妄语）！且不说是否有那么多的电玩迷能拥有以上这套价格不菲的电脑，就是有，又有多少人愿意用如此高级的配置去玩一个并不太好玩的游戏呢？如果纯粹是为了视听享受，那还不如去看一场"进口大片"，又何必费那么大的人力、物力呢？在这一点上，《杀人月》就做得很好，在386DX/40及4兆内存的基本配置下就可运行了，尽管有些音效可能被放弃，但毕竟比干瞪眼强得多。附带说一句，笔者的业务用机是奔腾60 CPU、8兆内存、540兆硬盘，因此绝无"葡萄是酸的"之类的"不平衡情结"，只是为"天下众玩友"鸣不平而已（大言不惭！）。



现在看来，CD大容量游戏需要解决的一个问题是：如何均衡可看性与可玩性。往往是好看的不好玩，而好玩的又不好看。其实，不光是PC GAME，就是近日风头正盛的次世代家用游戏机也存在类似的问题，机器的性能指标上去了，游戏的趣味性反而降低了。有些CD节目上百兆的内容，至多让玩者兴奋几分钟，然后他们就又会去玩几兆、十几兆的《三国志Ⅳ》、《大航海时代Ⅱ》了。如果能将视听与兴趣结合起来，使玩家既陶醉在动人的音画中，又沉浸在精彩的游戏里，那才是一个成功的游戏节目。

费了那么多笔墨，介绍了那么多游戏，却没有一个是我们境内业界的作品，真令人遗憾。早先某电玩杂志



上曾出了一篇《XX、XX、叫》，说是"到94年底，我们境内游戏节目的数量是00.0000000"。最近，另有一本电玩杂志发表了一篇义愤溢于言表的反驳文章，毅然驳斥这种观点，并举出许多例子来说明早就有境内产游戏问市。笔者在此不想妄加评论，只说说自己的感觉：境内有那么多的人才，有那么多的题材，有许多能人高手为境内的游戏事业作出了自己的贡献，他们的功绩不容抹煞。问题在于，现在我们缺乏的是经验、资金和社会认可。笔者身边的一班玩友，天天接触的是港、台、美、欧、日的游戏软件，说起境内软件他们大都觉得陌生。有玩过境内游戏的玩友也觉得水平一般，可玩性不高，再加上境内软件公司在宣传上又不很得力，当然知者甚少。笔者自己的感觉是：境内游戏在美工方面应该加强，要知道出色的美工就是一个好游戏的灵魂。在故事框架、情节编排、对白设计这些环节上也要狠下功夫。往往有些境内节目对白干巴巴、故事苍白、美工又很粗糙，如何让人去喜爱它呢？当然，我们境内的游戏设计还处于起步阶段，过于苛求是不切实际的。我觉得境内业界应先从汉化外国的优秀游戏软件着手，逐步积累经验值以提高知名度，到一定阶段再独力开发自己的节目。这样比较稳妥一点，不知各位以为然否？至于资金，现在确实存在这样一种现象：从游戏中获得的巨额利润并没有用于游戏的再开发、再生产，游戏成了一些人牟取暴利的工具，进而使境内的游戏开发举步艰难。笔者不是大款，《大众软件》也不是开银行、倒房产的巨富，我们只能在这里呼吁有识之士对境内稚嫩的游戏开发事业给一点关心吧！别只让外国的游戏扬威在中国的荧光屏上来熏陶我们的下一代。

今年是PC GAME大发展的一年，还有很多佳作限于篇幅未能一一介绍，以后有机会再向玩友们推荐。同时我也很想在不久的将来，能向大家介绍境内的佳作，到那时，才是我们PC玩友的真正节日。

电脑多媒体浅谈（三）

——如何为个人电脑选购和顺利安装视卡

北京·一 兵

“视卡”也是多媒体计算机应该配备的重要部件。所谓视卡，其实是一种统称，现在有不少人总是认为解压卡或者电视接收卡就是视卡，或者把视霸卡叫做视卡。其实，只要是在个人计算机上用于处理不同于VGA信号的视频信号卡，我们都可以叫它视卡，只不过由于它们的功能不同，才分出了很多类。由于视卡目前还没有统一的标准，也没有象CREATIVE LABS.在声卡制造业中地位一样的制造商来领导和发展它，所以目前视卡无论在生产、销售甚至在概念上都存在着许多混乱的状态。

视卡的分类

视卡其实是帮助计算机完成处理视频信号的卡。所谓视频信号，也就是影像。要有影像，就要有影像源(外部AV或影碟等)。有了影像源，再通过视卡的处理，把它们最终显示成目标影像(VGA或TV等)。根据不同的视卡所完成的任务，也就是处理不同的影像源或者目标影像，我们就把它们分成了目前的许多种。

我们把处理影碟影像的卡叫做压缩/解压卡；处理电视接收信号的叫做电视接收卡，有时简称为电视卡，处理外部AV输入并把它们加工后重新输出的叫做视霸卡。另外，还有许多专业用途的视卡，如处理三维动画设计等，由于它们对硬件的要求太高、结构复杂，我们就不在这里赘述了。我们只是针对个人家庭用户讨论一下解压卡和电视接收卡的性能和选购安装等方面的问题。

解压卡

解压卡又称MPEG卡、影碟卡或回放卡等。它利用了MPEG压缩标准，把原先压缩在12厘米的74分钟普通光盘上(俗称小影碟)的声音和视频信息以每秒三十帧(根据PAL制和NTSC制有所不同)的速度还原到显示器或外部设备上。

小影碟的分类

光盘有两种：一种是直径为30厘米的用模拟方式存贮声音和图像的光盘，一般每面存放60分钟的内容，我们称为大影碟，也叫LD；另一种是所谓12厘米74分钟的光盘，主要有三种格式：一种是只存放声音的，就是普通CD唱片(CD-AUDIO)；一种是存放计算机程序和数据的，就是数据盘，是计算机专用的；还有一种是存放声音和图像的，就是小影碟了。严格地说，由于这种声音和图像存放方式是数字式的，所以小影碟其实也是数据盘。

要谈解压卡，当然要谈到小影碟。一般来讲，根据小影碟的内容或格式，我们可以分为：VIDEO-CD(以下简称VCD)，它利用数据MPEG压缩标准；CDV，它利用非压缩模拟方式或者非标准压缩数字方式；CDG，它是一种数字静态画面的小影碟；还有欧美流行的CDI格式。另外，原先的AVI、MPG、MOV等文件也是一种小影碟的格式，它们利用VIDEO FOR WINDOWS等软件播放，无需附加硬件，不过用解压卡看效果会更好(速度快)。无论哪一种格式，它们之间不都是兼容的。所以，选购解压卡的时候，一定要看好它能兼容哪些影碟格式才行。

这里有一些名词与国际上流行的不太一样。国际上一般把动态的小影碟分为CDI、MPEG、AVI、MOV、KTV。CDI中其实包括了CDI和VCD，它们的文件后缀是CDI或VCD。MPEG范围要广一些，指所有用MPEG为标准压缩的影碟。MPEG有I和II两个标准，现在一般都是用MPEG I的标准。MPEG I和II的最大区别是I只支持320×200的分辨率，II则支持720×480的分辨率，所以同一部电影采用MPEG II会比MPEG I占用更多的空间。AVI指的是能用VIDEO FOR WINDOWS软件播放的影碟，文件后缀是AVI。MOV就是能用QUICK TIME FOR WINDOWS软件播放的影碟，文件后缀是MOV。而KTV就是KARAOKE格式，文件后缀是DAT，在国内一般称这种KTV格式为VCD格式。这种VCD格式(后缀是DAT文件)在国内是最流行的，达到了百分之九十以上的覆盖率，所以下面称为小影碟的就是指这种VCD影碟。至于其它格式的影碟在国内很少见到，因此也没有讨论的必要。我们查看任何一张小影碟的目录时都

会发现，里面至少有三个目录：CDI、VCD 和 MPEGAV，CDI 和 VCD 都是储存为 CDI 和 VCD 格式过渡用的文件，而真正的 DAT 文件就在 MPEGAV 子目录中。如果是电影，DAT 文件一般只有一个，如果是歌曲，则一般是一首歌一个文件，以便于选曲。

解压卡的性能比较

把小影碟还原成动态影像，有很多途径，除了用计算机加上光驱和解压卡以外，还可以用小影碟机来播放。目前，进口的小影碟机比较贵，而国内研制它的又很少，万燕当属国内之先驱。最近，在 MPEG 技术方面有相当经验的美国 SIGMA DESIGNS 和清华光盘公司联合研制了一种影碟卡。它不是用于计算机上的，而是利用现有的普通 CD 播放机进行改造以后，实现播放 VCD 等小影碟的功能。当然，如果我们有了或将要购买计算机和光驱的话，那么投资少、效果好的还是解压卡。

目前，市面上的解压卡种类多得数不清，仅中关村电子世界所售的解压卡种类就多达三十余种。其实，不要被它们的包装所迷惑，仔细研究一下它们的芯片你就会发现，这些解压卡都是大同小异，有的甚至是一模一样。我们观察解压卡，要从主芯片和它的功能入手。

三种主流

解压卡最主要的芯片无非就是两块：一块是视频解压用的，另一块是声频解压用的。解压卡现在有几种著名的类型：一种是新加坡 CREATIVE LABS. 出的 MP400；一种是美国 SIGMA DESIGNS 出的 REAL MAGIC，它分为 I 型和 II 型卡，I 型卡是不带声音输出的，你必须把它和一块声卡相连接，而 II 型却是直接在解压卡上做了一块 16 位声卡，真是两个极端；还有一种就是台湾 PRO VIDEO（中文有称“培文”）公司出品的 PV226 系列，它与前两种的不同之处在于它配有普通的 VIDEO OUT（视频输出），也就是我们平时说的 AV 莲花头的输出。这样它就可以同时在显示器和电视或录像机等外部设备上播放小影碟。以上三种卡可以说是比较正宗的解压卡，它们推出早，而且设计结构严谨，无论从包装还是软件质量都很高，后来出现的各种各样的解压卡还没有超越它们的。而且，这三种卡都是带有 VGA 叠加信号的功能，即除了要与显示卡的显示器接头相连外，还要用扁平线将卡上的 VGA 叠加针（有些书上也称为未来接口）与显示卡上的 VGA 叠加针相连（如果显示卡上没有叠加针，将无法使用以上三种卡，以下简称 VGA 叠加针为 VGA 针），这是因为它们都可以在 VGA 显示器上随意缩放图像，也就是说它们可以将视频解压信号（小影碟的图像）和 VGA 信号同频显示在 VGA 显示器上（在 WINDOWS 界面下）。这种技术使我们在欣赏影碟的同时，还可以进行别的工作（如编程或玩 WINDOWS 下的游戏等）。当然它们也可以放大到满屏，只不过这时您最好将鼠标的光标移到不起眼的地方。

一批新军

除了以上三种外，在 1994 年底，市场上又出现了一批解压卡，如 MOVIE PLUS 1100。它们一改传统的解压卡风格，用最低的成本、最简化的软件设计、最流行的两块主芯片（即解压用 WINBOND 9920A，声音用 WINBOND10IF）、最简明的电路设计实现了播放 VCD 等同种格式的小影碟。这些卡都是全屏幕输出的，即我们称的“满屏”（无法把视频解压信号和 VGA 信号同屏显示），它们需要用一个热键来切换视频屏幕和 VGA 屏幕，而且大部分都配上了视频输出。由于它们的价格非常低廉，而对于普通用户来讲，功能又都过得去，因此掀起了一阵解压卡的热潮。市场上各式各样包装的解压卡应运而生，不过只要你打开盒子，就会发现都是 WINBOND9920A 的“子子孙孙”，有的甚至包装不同，卡却一模一样。所以无论销售商怎样解释它们之间的不同，这些卡都几乎在同一起跑线上。

WINBOND 芯片的解压卡不知是应用它们的制造商的原因，还是芯片本身的局限，采用它的解压卡都有一些通病。满屏是其中一个（不知为什么，许多客户偏好在 VGA 显示器上满屏输出），视频输出制式混乱也是一个通病。本来 NTSC 制式和 PAL 制式在视屏输出上应该有明显的差别（一个是 60Hz，一个是 50Hz），最起码在 PAL 制电视上无法正常看 NTSC 制式的图像，而有些卡无论你选择了 NTSC 制式还是 PAL 制，在 PAL 制电视上都毫无差别。这就说明，最起码它们在视频输出之前把 NTSC 制式转换成了 PAL 制式。另外，有些卡由于设计水平上的不足，会出现半屏幕现象，即图像在 VGA 和电视上偏靠上方或下方，或者在屏幕的中间压扁（这种现象是不可调的，即无法通过调整电视或显示器来达到满意效果，最起码当您的视频解压效果满意时，切换回 VGA 效果会让您大吃一惊）。另外，有些解压卡的速度效果让人不满，人物动作不连续，有点儿象卡通片中的动作速度，图像的清晰度也不很满意。而且，有些卡还不支持 VGA 和 TV 同步工作，而需要用一个热键来切换，即按一下热键，显示器回到 VGA 状态，电视上有信号，再按一下，电视屏幕变黑，显示器回到视频解压工作状态。 （接下期）

北京巨人电脑公司被判侵权

北京·迦楼罗

1995年10月12日，北京市第一中级人民法院知识产权庭作出一个重要的判决：北京巨人电脑公司未经授权，非法销售美国微软公司、美国欧特克公司和美国佳沃德公司的软件产品，已构成侵权罪。

原告的三个公司均为美国商业软件联盟(BSA)的会员公司，它们分别于1994年5月和7月对巨人电脑公司提出了起诉。北京市第一中级人民法院根据原告的申请，对被告进行了大规模的搜查，查获计算机、软件、财务帐薄和记录等大量的证据。结果表明巨人电脑公司确实非法销售原告公司的MS-DOS 6.0、WORD PERFECT、AUTOCAD R12、MS-WINDOWS 3.1等软件。被告在这种情况下仍不顾禁令，继续出售以上非法软件，这一证据已得到公证。

商业软件联盟是一个通过在亚洲、北美、欧洲和南美洲等60多个国家进行公共宣传、教育和执法活动，促进软件工业持续发展的国际组织。BSA的成员主要有：AUTODESK、BENTLEY SYSTEMS、INTER GRAPH、LOTUS DEVELOPMENT、MICROSOFT、NOVELL AND WORDPERFECT APPLICATIONS GROUP、THE SANTA CRUZ OPERATION和SYMANTEC等软件开发公司。对于此次的判决，BSA的副总裁表示：此案是北京市第一中级人民法院审理的一个重要知识产权侵权案，它已引起中国业界的广泛关注。这表明中国政府和司法界对盗版的打击工作是重视的。

希望这件事能为所有的软件盗版敲起警钟：软件侵权是违法行为，侵权者必须受到法律制裁和严厉的经济处罚，法律的尊严必须得到维护。

数据储存新技术——PD

美国·姚姚

近日，日本PANASONIC推出了一种新型的储存设备——PD (POWER DRIVE)。这款PD和一般的光驱大小相当，也分为内置和外置两种。它可以使用标准的CD-ROM光盘，也可以听CD-AUDIO。在这方面它相当于一部普通的四倍速光驱。

那它和普通的光驱有什么区别呢？记得那些价格昂贵的可读写光驱吗？PD相当于两者的二合一。使用PANASONIC独家的光学技术，PD可以当作一台可读写光驱来使用。当然它和所有的可读写光驱一样，只能使用其独有的可读写光盘(PD光盘)。虽然PD光盘和普通CD-ROM光盘大小相当，容量也是650MB但是不可以通用，储存方式也完全不同。这种PD光驱结合了两类光驱的技术，在业界还是头一份。

PD光驱现在只有SCSI-2一种界面，可在WINDOWS 3.X和SYSTEM 7.5下工作，其它诸如WINDOWS 95、OS/2、WINDOWS NT下的驱动程序正在开发中，IDE的界面要稍后才能推出。各位最关心的是它的性能吧？在这方面它略输于硬盘，但可媲美光磁盘驱动器和MO。在当作只读光驱使用时资料传输速度600kB/s，平均读取时间195ms；在被用作为可读写光驱时资料传输速度518至1141kB/s，平均读取时间165ms，资料写入速度4.64ms/MB；转速均为2026RPM。价格方面内置式售价895＄，外置式再加100＄，PD光盘每片60＄(1995年11月5日的价格)。

在迫切需要海量储存技术的今天，PD的出现相信又会引发一场混战，多种的储存格式中哪个才是赢家呢？

瀛海威时空

北京瀛海威科技有限公司

“瀛海威时空”是一个高速实时信息交流的通道，个人与群体相互联系、相互帮助、相互沟通、相互交流的载体；她是以多媒体为依托、BBS系统为技术支持，服务于个人用户、工商企业用户、文教事业用户的网络体系。其目的是为用户提供一个有线获取信息、发布信息、交流信息的广阔天地。

瀛海威时空网尤为注重信息的实时性、实用性、交互性的开发和利用，力求为用户提供高质量的服务。目前网络已实现多项实用信息服务，同时与INTERNET连通，进行国际性的信息交流及课题探讨。

为进一步发掘网络信息服务的魅力，普及网络知识和网络文化，瀛海威时空特设科教馆为每位中国人提供免费学习运用电脑网络的机会。她建造了一条有中国特色的大众化信息高速公路，让中国的普通老百姓跨入一个工作、学习、娱乐、购物的新空间。

一、瀛海威时空的结构

按所提供的信息内容和服务功能分为以下十三个栏目：

(一)网络管理区
(二)生活服务区
(三)百姓商贸服务区
(四)文化教育区
(五)娱乐休闲区
(六)咨询服务区
(七)瀛海威时报
(八)INTERNET 访问
(九)瀛海威专讯
(十)1+Net 科教馆
(十一)1+Net 专卖店
(十二)企事业商贸服务区
(十三)瀛海威论坛

二、瀛海威时空的功能特点

1. 公众信息查询：信息以电子公告板，图文并茂的方式发布，包括：新闻报道、生活服务、市场行情、商贸机会、文化教育、娱乐休闲等六大类约三十五种(第一批)信息。

2. 大型数据库访问：陆续推出坐地日行八万里(旅游数据库)、法律法规大会等大型数据库的联机查询服务。

3. INTERNET 访问：为用户提供访问INTERNET的通道，共享全球信息。

4. 在线培训和家庭教育：系统开发计算机及其他职业和家教电子培训课程。

5. 用户互访：开设电子邮箱、咖啡屋等，供用户在线交流信息。

6. 售后服务及网络服务跟踪调查：专设用户咨询信箱，定期进行用户意见调查，不断改进我们的销售与信息服务质量。

7. 用户信息发布：为用户制作并上网发布各类商业广告，产品供求等信息。

8. 电子论坛：包括游戏擂台、英语沙龙、跳蚤市场、家教你我他、时装沙龙、武侠论坛、互助会、以网会友等。

三、瀛海威时空居民

您只需要一台电脑，一条电话线，一个调制解调器，就可以成为瀛海威时空的居民。

四、瀛海威时空信息发布

为用户制作并上网发布各类商业、服务、娱乐、文化教育类信息，提供上网广告服务。

五、瀛海威时空收费标准

1. 网络收费按信用点计，每一个信用点为1分钟。

2. 每一个信用点收费5分钱。

3. 购买1+Net电脑的用户，可免费享受10,000个信用点的服务，共计10,000分钟，约170个小时。

4. 对每一个新上网的用户，可免费享受1,000个信用点的服务，共计1,000分钟，约17个小时。

瀛海威时空咨询电话：(010)2623943

图形工具软件集锦(四)

徐泽

高分辨率的显示器和全彩色的扫描仪导致大量高质量的数字图像。虽然多数图像采用压缩算法存放,但即使是压缩比很高的GIF格式,图像文件大小仍然很容易达到几百K。如果你是图像收集者,你将发现图像文件占了硬盘的一大部分。

你想节省磁盘空间吗?

使用图像压缩软件可以帮你省出许多磁盘空间。下面将介绍四个图像压缩软件PhotoStacker、GZIP、GIFLITE和GIF2JPG。这些软件各有特点:PhotoStacker是在MS WINDOWS下运行的图像压缩软件,可以有损压缩也可以无损压缩,还可以从TWAIN数据源中获取图像,但它只能压缩24位真彩图像和灰度级图像;GZIP并不是专门的图像压缩软件,实际上是通用压缩软件,由于它压缩图像的效果也不错,因此也在本文介绍;GIFLITE和GIF2JPG只能压缩GIF格式的图像文件,并且对图像品质有一定的影响(GIFLITE影响很小,GIF2JPG较大)。

PhotoStacker

FAScinator PhotoStacker是由美国UTLIMA ELECTRONICS公司开发的图像压缩软件,它完全支持JPEG(Joint Photographic Experts Group的缩写,是一种静态图像压缩规范,ISO和CCITT都已采用它作为标准)规范中提出的三种算法:顺序DCT(DCT是Discrete Cosine Transform的缩写,即离散正弦变换)、渐进DCT和无损DPCM(Differential Pulse Code Modulation,也就是微分脉冲代码变换)。顺序DCT和渐进DCT是有损压缩。在很少影响图像品质的情况下,顺序DCT的压缩比能达到大约25:1,而渐进DCT的压缩比可以更高。无损DPCM属于无损压缩,在不损失任何图像的情况下能达到2:1的压缩比。PhotoStacker只能压缩24位真彩图像和灰度级图像。



一、安装

启动MS WINDOWS,然后在程序管理器或文件管理器中运行PhotoStacker的SETUP.EXE即可自动安装。安装完成后,程序管理器中将出现名为PhotoStacker的程序组和名为PhotoStacker的程序图标。双击PhotoStacker程序图标即启动PhotoStacker。

二、内存要求

如果没有足够的内存,PhotoStacker将使用磁盘空间作虚拟内存。但这将降低PhotoStacker的性能。因此,内存最好至少为要压缩图像的两倍。例如,要压缩2MB的图像,至少有4MB的内存才能取得高性能。

三、使用过程

PhotoStacker的使用方法比较简单,下面简单介绍其使用过程。

1. 打开图像文件

在FILE菜单中选择"Open"即出现"Open Image File"对话框。在"File Format"框中可选择准备打开图像的格式。使用"Directories"列表框可选择图像文件存放的盘和目录。从"Files"列表框中选择想打开的文件

名(也可直接在"Filename"框中输入文件名)。击 Open 按钮即打开图像文件并显示在应用窗口中。

2. 压缩图像

仅当激活图像为 24 位真彩或灰度级类型时能够使用 Compression(压缩)菜单。压缩菜单包括三个菜单项,也就是 PhotoStacker 提供的三种压缩算法:顺序 DCT(Sequential DCT)、渐进 DCT(Progressive DCT)和无损 DPCM(Lossless DPCM)。每种算法支持两种编码方法:哈夫曼编码(Huffman Coding)和算术编码(Arithmetic Coding)。

①顺序 DCT

在 Sequential DCT 对话框中,除确定压缩生成的文件名外,还可选择编码方法、品质表(用户控制或压缩级别)、子样本(水平和垂直子样本)等。要取得较高的压缩比和最好的图像品质,需要多次试验选择最佳的质量控制表(亮度品质表和色度品质表)。

②渐进 DCT

Progressive DCT 对话框除包括 Sequential DCT 对话框的全部内容外,还有色谱选择,可选择 16 个色谱段的开始和结束系数。

③无损 DPCM

在 Lossless DPCM 对话框中只能指定输出文件名和编码方法。

无损 DPCM 压缩是 DCT 编码模型的扩展,DCT 的 DC 系数允许一维和二维预测器以取得无损编码。

3. 保存图像文件

选择 FILE 菜单中的"Save"或"Save As"将压缩后的图像保存到文件中。选择保存命令后,PhotoStacker 显示对话框提示你指定图像格式。若选择"Save As",你还可指定图像文件名。

4. 关闭图像文件

完成对图像的处理后,选择 FILE 菜单中的"Close"可关闭当前图像窗口。如果当前图像修改后没有保存,则 PhotoStacker 将提示你保存。

四、其它功能

PhotoStacker 除了图像压缩外,还有一些辅助功能,如从扫描仪等设备中获取图像、图像放大缩小、查看图像信息等。

1. 获取图像

PhotoStacker 是一个 TWAIN 兼容主程序,它可从任何 TWAIN 数据源中捕获图像,如 Artec ViewScan 或 WalkScan 手持扫描仪。有关的命令是 FILE 菜单下的"Acquire"和"Select Source"。

如果系统中安装了多个数据库,用"Select Source"可选择一个想用的数据源。然后选择"Acquire"从数据源中获取图像。

2. 图像查看

在 VIEW 菜单中选择相应的菜单项即可放大缩小图像、查看图像信息。"Image Info"命令可得到当前图像的信息,包括图像类型、大小、分辨率和文件大小。

3. 窗口排列

在 WINDOW 菜单下选项相应的菜单可将窗口按叠层、平铺等方式排列。

4. 校准显示器

通过设置显示器的 Gamma 值校准显示器。校准显示器可使显示的颜色更正、更接近实际图像的颜色。选择 FILE 菜单下的"Preference"设置 Gamma 值。

GZIP

GZIP 是由 Jean-Loup Gailly 开发的自由软件。它能压缩和还原各种文件,包括文本文件、二进制文件、图像文件等等。经笔者试验,GZIP 压缩一般文件时与 PKZIP 2.04g 效果差不多,但在压缩图像文件时,GZIP 的压缩比要比 PKZIP 高 15%左右。GZIP 在压缩图像文件时,对非压缩格式存放的图像效果不错,如对非压缩的 TIF 图像,压缩比经常能达到 50%左右,但对压缩格式的图像,如 GIF,效果不明显(只能压缩

10%左右)。

GZIP 采用的压缩算法是 Lemple-Ziv 编码(LZ77),是一种无损压缩。因此,压缩后的文件可完全复原。

一、命令规则

GZIP 只能指定源文件,目标文件的扩展名由 GZIP 确定。压缩文件的属性、时间等都保持不变。

通常,新文件的扩展名改为.GZ。但如果源文件还有扩展名,则根据扩展名的长度确定。若扩展名有的三个字符,则第三个字符用"Z"代替,否则扩展名加一字符"Z"。

如果不喜欢使用 GZIP 的默认扩展名,也可自由定义。只要加选项-S 即可定义扩展名。

二、使用方法

GZIP 的使用格式是:

GZIP [OPTION][FILE…]

其中:

OPTION 是选项;

FILE 是要压缩或还原的文件。在命令行中可指定多个文件名,也可以使用通匹符"*"和"?"。

例如,要压缩图像文件 SAMPLE. TIF:

GZIP -f SAMPLE. TIF

该命令生成的新文件为 SAMPLE. TIZ,并覆盖源文件。如果不想覆盖源文件,可使用 DOS 的重定向功能。例如,将 SAMPLE. TIF 压缩后生成新文件 SAMPLE. GZ,并且不覆盖源文件,使用命令:

GZIP -c SAMPLE. TIF >SAMPLE. GZ

三、选项

GZIP 的选项,若使用简写,必须以"-"开头;若使用全称,则以"--"开头。除-S 选项外,其它的简写选项可连在一起,如:GZIP -f -d SAMPLE. GZ 和 GZIP -fd SAMPLE. GZ 是等价的。

注意:GZIP 选项是大小写敏感的,不要将大小写搞混。

GZIP 各选项的含义及用法如下:

-a --ascii

指定 ASCII 文本方式。在这种方式下,行结束符根据所用系统的约定进行转换。该选项只在某些非 UNIX 系统下有用。例如在 MS DOS 下,在压缩时 CR LF 被转换为 LF,在还原时,LF 被转换回 CR LF。

-c --stdout --to-stdout

将输入数据写到标准输出设备(通常是显示器),并且不改变源文件。如果有多个输入文件,则输出由一系列独立的压缩部分组成。要取得最好的压缩效果,应在压缩之前将全部输入文件压缩为一个档案。

-d --decompress --uncompress

还原由 GZIP 压缩的档案。

-f --force

强迫压缩或还原,而不管文件是否有多重连接或者相应的文件(要生成的文件)是否已经存在,不管压缩数据是从终端中读取还是将压缩数据送往终端。如果输入数据的格式 GZIP 不认识,并且不使用选项--stdout,那么 GZIP 将不对输入数据进行任何修改直接送往标准输出设备。如果不指定-f 选项,并且不在后台运行,则 GZIP 提示你是否覆盖已存在的文件。

-h --help

显示 GZIP 的帮助信息。

-l --list

列出每个压缩文件的下列信息:

compressed size:压缩文件大小

uncompressed size:不压缩文件大小

ratio:压缩比(如果不知道,显示 0.0%)

uncompressed-name:压缩文件名

当与--verbose 选项一起使用时,还将显示下列信息:

method:压缩方法

crc:压缩数据的 32 位 CRC 检验码

date & time:压缩文件的时间和日期

目前支持的压缩方法有 deflate,compress,lzh(SCO compress -H)和 pack。如果文件不是 GZIP 格式,则 crc 显示 FFFFFFFF。

不管是否使用--verbose,都将显示 size totals(大小合计)和所有文件的 compress ratio(压缩比),除非不知道某些文件的大小。但若同时使用了--quiet,则不显示标题和总计行。

-L --license

显示 GZIP 的版权信息

-n --no-name

在压缩时,默认不保存源文件名(如果源文件扩展名的部分字符被替换,则总是保存源文件名)。当还原时,不恢复源文件名,而是从压缩文件名中移

去 GZIP 的扩展名

-q --quiet

不显示警告信息。

-r --recurse

递归搜索目录结构。如果在命令行中指定了目录名，则 GZIP 将搜索该目录并压缩或还原所有找到的文件。

-S .suf --suffix .suf

使用扩展名.suf 代替.gz。可以使用任何扩展名，但在使用除.Z 和.GZ 外的其它扩展名时应注意是否会与其它文件名搞混。若使用空的扩展名，则强迫 GZIP-d 还原全部文件，而不考虑扩展名，如：

GZIP -d -S "" *.*

早期的 GZIP 版本使用扩展名.Z。为避免与 pack 冲突改为.GZ。

-t --test

检查压缩文件的完整性。

-v --verbose

显示每个压缩或不压缩文件的名字和压缩的百分比

-V --version

显示版本号和编译选项

-# --fast --best

用指定的数字#表示压缩速度，其中-1 或--fast 指定最快的压缩方法(较低的压缩比)，而-9 或--best 指定最慢的压缩方法(最好的压缩比)。默认压缩级别是-6(也就是，稍偏向于高压缩比)。

四、高级用法

GZIP 可将多个压缩文件拼接在一起。在这种情况下，所有文件可一次还原(笔者没有试成功)。例如：

GZIP -c SAMPLE.TIF ›TIF.GZ

GZIP -c SAMPLE2.TIF ››TIF.GZ

还原使用：

GZIP -c -d TIF

当.GZ 文件中的某个文件损坏时，其它文件仍然可以恢复(如果删除已损坏的文件)。当然，若一次将所有文件进行压缩可以取得更好的压缩比：

COPY/B SAMPLE.TIF+SAMPLE2.TIF

GZIP SAMPLE.TIF -c ›TIF.GZ

的压缩好于：

GZIP -c SAMPLE.TIF SAMPLE2.TIF ›TIF.GZ

为取得更好的压缩，有时需要对文件进行多次压缩(多次压缩不一定能取得更好压缩比)，这时可用如下的命令：

GZIP -c SAMPLE.TIF|GZIP ›TIF.GZ

如果压缩文件由几个文件组成，则由使用--list 选项报告的压缩大小和 CRC 只适用于最后一个文件。

五、环境变量

使用环境变量 GZIP 可设置 GZIP 的选项。这些选项首先被解释使用，并且可以用命令行参数覆盖。例如：

SET GZIP=-8 -v

设定 GZIP 默认使用的压缩级别和详细显示方式。若想使 GZIP 用压缩级别 7，可用命令：

GZIP -c -7 SAMPLE.TIF ›TIF.GZ

六、注意

当文件大小超过 2 兆时，--list 选项报告的大小不正确。如果压缩文件存放在不可寻找的介质中，则--list 选项报告的大小为-1，crc 为 FFFFFFFF。

GIFLITE

GIFLITE 是由加拿大 White River 软件公司开发的 GIF 图像压缩软件。GIFLITE 2.0 是 1993 年推出的。由 GIFLITE 压缩后的图像占用较少的磁盘空间，但仍然是 GIF 格式，并且保持几乎相同的质量和分辨率，用肉眼很难分辨压缩前后的图像。使用 GIFLITE，高质量的数字 GIF 图像平均能压缩 30%。

GIFLITE 符合 GIF87a 和 GIF89a 标准。所有非图像信息仍然保存在压缩后的 GIF 文件中。压缩后的图像能被标准 GIF 解码器读取，如 VPIC V4+和 CSHOW V8.3+。

GIFLITE 的命令结构和选项与其它的文件压缩软件类似，使用非常容易。

一、系统要求

* IBM PC/AT 及完全兼容机
* DOS 2.2 或更高版本
* 最少 400K 可用内存

如果系统有 EMS、XMS、硬盘空间和 VGA 显示内存,GIFLITE 能充分利用。

二、环境变量

为便于找到 GIFLITE.USE,可设置环境变量 GIFLITE,例如:

SET GIFLITE=C:\GIF

如果使用DOS 2.2 至 3.0,这指示 GIFLITE.EXE 和 GIFLITE.USE 存放在 C:\GIF 目录。如果使用 DOS 3.1 或更高版本,这指示 GIFLITE.USE 存放在 C:\GIF 目录。

环境变量 GIFLITE 告诉 GIFLITE 将使用日志存放在同一个 GIFLITE.USE 文件中。如果没有设置这个环境变量,并且使用 DOS 3.1 或更高版本,那么使用日志将存放在与 GIFLITE.EXE 相同的目录。

注意:若是注册版本,必须设置环境变量,否则 GIFLITE 可能会找不到注册号而将它看成是非注册版本。

三、命令行

GIFLITE 的各种命令(选项)都是在 DOS 命令行输入的。它们告诉 GIFLITE 在程序装入时执行某些命令。下面介绍 GIFLITE 的用法。

GIFLITE 命令行结构是:

GIFLITE [options][GifFile]|[@GifList][OutFile]

在[]中的参数是任选的。如果不指定选项和文件名,GIFLITE 显示帮助屏,列出全部选项。要压缩文件,必须在命令行中指定要压缩的 GIF 文件,即[GifFile]或[@GifList]。

[GifFile]是要压缩的源 GIF 文件的名字和目录。文件名可包含通配符"*"和"?"。**注意:通配表达式不要包含太多的文件,以免内存不够。**

[@GifList]指定包含要压缩 GIF 文件的列表的一个文件 Giflist。当要压缩的源 GIF 文件不能容易地用通配符表示时使用该选项。列表文件中的文件名用空格或回车隔开,并且文件名可包含通配符。**注意:列表文件不要包含太多的文件名,以免内存不够。**

[OutFile]是输出 GIF 文件的名字和目录。如果只指定路径,将在该指定路径建一个与源文件具有相同名字的输出文件。

[options]是你可以指定的 GIFLITE 选项。可用的选项有:

-b 不建备份文件
-f 过滤掉 GIFLITE 头部
-h 不在输出文件中插入 GIFLITE 头部
-i 忽略源图像文件中的 GIFLITE 头部
-l 不在 GIFLITE.USE 中加入使用日志
-m[0,1,2,3] 使用方法 0,1,2 或 3(默认是 1)
-o 覆盖输出文件(如果文件已存在)
-s 统计使用日志
-t 仅用文本方式,没有图形显示
-u 将文件时间/日期改为当前时间/日期
-@ 排除文件

四、命令选项

命令选项必须以"-"或"/"开头。各命令选项介绍如下:

-b 不建备份文件。

在默认情况,GIFLITE 对源文件建一个扩展名为.BAK 的备份文件。如果指定该选项,则不建备份文件。当要压缩许多 GIF 文件,又没有足够的磁盘空间作备份时,该选项很有用。

例如,压缩 C:\GIF 目录下的全部.GIF 文件并且不作备份:

GIFLITE -b C:\GIF*

-f 过滤掉 GIFLITE 头部。

该选项提供了过滤掉 GIFLITE 头部但不再次压缩文件的一种方法。当你已使用未注册版本压缩 GIF 文件,或者没有使用-h 选项压缩 GIF 文件,后来又想与非标准的解码器保持最大的兼容,这时可使用该选项。如果结果文件中没有其它的 GIF89a 扩展,GIF89a 头部将转化回 GIF87a。

例如,过滤掉全部.GIF 文件的头部并且不作备份:

GIFLITE -f -b *

注意:该选项只能在注册版本中使用。

-h 不在输出文件中插入 GIFLITE 头部。

在默认情况,GIFLITE 在结果文件中插入一个简短的头部标明这是由 GIFLITE 压缩的文件。如果指定该选项,则不在输出文件中插入头部。根据 GIF89a 标准,GIF 解码器忽略头部。但有些解码

器与该标准不一致。为了与非标准的解码器保持最大的兼容,你应指定该选项。

例如,要压缩列表文件 GIFLITE.LST 中指定的文件,GIFLITE.LST 包含:

C:\GIF1\A * D:\GIF2\B *

E:\GIF3\C *

使用命令:

GIFLITE -h @GIFLITE.LST

注意:该选项只能在注册版本中使用。

-i 忽略源图像文件中的 GIFLITE 头部。

在压缩时,GIFLITE 检查源图像文件中是否有 GIFLITE 头部,若有,将放弃处理。这将阻止压缩一个已压缩的文件。如果指定该选项,GIFLITE 将忽略该头部并试图压缩文件。原头部将被新头部取代。

-l 不在 GIFLITE.USE 中加入使用日志。

通常,GIFLITE 产生使用日志文件 GIFLITE.USE 记录压缩信息,以便跟踪哪些文件被压缩及压缩比。如果指定该选项,压缩信息将不写入使用日志。

-m[0,1,2,3] 使用方法 0,1,2 或 3(默认是 1)。

默认方法 1 产生压缩比最大的输出文件。方法 2 产生较少压缩的文件,方法 3 产生最少压缩的文件。对大部分图像,产生的输出图像几乎与源图像相同,但对某些图像,如手画图像或带有许多文本的图像,使用方法 2 和方法 3 将保持源图像最真实,更容易接受。方法 0 不压缩,但插入 GIFLITE 头部以防压缩图像。如果源图不能有效编码,方法 0 可减少其大小。

例如,压缩手画图 HANDRAWN.GIF:

GIFLITE -m3 HANDRAWN.GIF

不压缩带有许多文本的图像 TEXTURE.GIF,并插入 GIFLITE 头部防止压缩:

GIFLITE -m0 TEXTURE.GIF

-o 覆盖输出文件(如果文件已存在)。

如果指定的输出文件已存在,该选项告诉 GIFLITE 自动覆盖已存在的文件。如果不使用该选项,在覆盖已存在的文件前,GIFLITE 将提示你确认。

例如,将以"K"开头的 GIF 文件压缩到目录 D:\GIFLITE,并自动覆盖任何已存在的输出文件:

GIFLITE -o K * D:\GIFLITE

-s 统计使用日志。

使用日志 GIFLITE.USE 还允许你对文件压缩情况进行统计分析。该选项显示记录在使用日志中的文件数、源文件大小、压缩后文件大小和综合压缩比。如果使用该选项,其它选项将不起作用,并且不执行压缩。

例如:

GIFLITE -s

-t 仅用文本方式,没有图形显示。

在默认情况,GIFLITE 在压缩时在屏幕上显示图像。通过使用显示内存,GIFLITE 可不使用基本内存、EMS、XMS 或磁盘空间存放临时图像。如果使用该选项,或者图像分辨率与屏幕有冲突,GIFLITE 将在文本方式压缩图像。如果 GIFLITE 不能在屏幕上正确显示图像,或者显示器不是 VGA,或者在多任务下运行,则应使用该选项以防冲突。

例如,显示卡不兼容:

GIFLITE -t *

-u 将文件时间/日期改为当前时间/日期。

该选项将输出文件指定为当前时间/日期。如果不使用该选项,则输出文件保留原时间/日期。

-@ExcludeListFile 排除在 ExcludeListFile 中指定的文件。

该选项允许你指定想排除的一组文件。ExcludeListFile 应每行包含一个文件名。文件名不能包含目录或通配符。文件名后的任何字符都将忽略。该格式允许使用日志文件,GIFLITE.USE 可用作排除列表文件。

例如,防止压缩已压缩的图片,使用日志文件 GIFLITE.USE 作排除列表文件:

GIFLITE -@GIFLITE.USE *

在许多情况下,不需要加任何选项。例如,要压缩图像文件 PAL.GIF,只要输入:

GIFLITE PAL.GIF

运行完成后,源文件改名为 PAL.BAK,生成的新文件为 PAL.GIF,GIFLITE 显示原文件大小、压缩后文件大小和压缩比。

五、ERRORLEVEL 退出值

GIFLITE 退出时设置 ERRORLEVEL 值,其含义如下:

0,成功:全部文件压缩成功。

1,不能恢复错误:放弃运行的任何错误,如无效的命令行、文件没找到、磁盘满、内存不够等等。

2,可恢复错误:某个或某些输入文件图像错误或者

已由 GIFLITE 压缩。压缩将继续直至全部文件处理完。

3，未注册限制：某个或某些输入文件分辨率大于640×480（如果使用未注册版本）。压缩将继续直至全部文件处理完。

六、注意事项

在使用GIFLITE 时需要注意以下几点：

1. 由于 GIF 文件格式不包含还原信息，因此压缩后的图像不能还原。

2. GIFLITE 能压缩大多数 GIF 文件，但有些 GIF 文件不能压缩，它们是：

·黑白2色图像

·16色或更少颜色的图像

·抖动后的图像

3. 手画图像或带有许多文本的图像使用默认压缩方法可能效果不好。对它们可改用方法2(-m2)或方法3(-m3)。

4. 由 GIFLITE 压缩的图像完全符合 GIF87a 和 GIF89a 规范，并通过 CompuServe 的 GIF 有效检查。如果某些 GIF 查看器/解码器不能读压缩后的文件，说明它与 GIF87a 和 GIF89a 规范不完全符合，或者有错误。为了与非标准的解码器保持最大的兼容，应使用-h选项。

GIF2JPG 和 JPG2GIF

这二个软件是由 HANDMADE 软件公司（在上一期介绍了该公司的图形图像查看和格式转换软件 Alchemy）开发的。GIF2JPG 将 GIF 文件转换为 JPEG 格式的文件，而 JPG2GIF 可将 JPEG 图像还原为 GIF 文件。通常用 JPEG 格式保存的图像文件要比 GIF 文件小几倍，通过将 GIF 文件转换为 JPEG 文件，可减少磁盘存储空间要求，节约传输时间和费用。

注意：由于 JPEG 是一种采用"有损"压缩方法的图像格式，因此转换为 JPEG 格式后要损分辨率。

一、GIF2JPG

GIF2JPG 的用法是：

GIF2JPG[-A][-H][-K][-Q][-S]<FILENAME>

其中：

-A　自动运行替换已存在的文件

-H　显示帮助信息

-K　转换后删除 GIF 源文件

-Q[N]　改变质量因子（默认为5）

-S　生成 HSI JPEG 文件（该文件格式与 JFIF 兼容）

<FILENAME>　要转换的源文件名，可包含通配符并且可以重复任意次

例如：

GIF2JPG *.GIF

将所有的 GIF 文件转换为 JPEG 文件。

GIF2JPG -K *.GIF

转换所有的 GIF 文件，并删除源文件。

GIF2JPG -K -A *.GIF

转换所有的 GIF 文件，删除源文件，并覆盖已存在的 JPEG 文件。

GIF2JPG A.GIF B.GIF

将 A.GIF 和 B.GIF 转换为 JPEG 文件。

GIF2JPG -Q30 *.GIF

使用质量因子30转换所有的 GIF 文件

二、JPG2GIF

JPG2GIF 的用法是：

JPG2GIF[-A][-H][-K]<FILENAME>

其中：

-A　自动运行（替换已存在文件）

-H　显示帮助信息

-K　转换后删除源文件

<FILENAME>　要转换的源文件名，可包含通配符并且可以重复任意次

例如：

JPG2JIF *.JPG

将全部 JPEG 文件转换为 GIF 文件。

JPG2JIF -K -A *.GIF

转换全部 JPEG 文件、删除源文件，同时覆盖已存在的文件。

JPG2GIF A.JPG B.JPG

将 A.JPG 和 B.JPG 转换为 GIF 文件。

DOS 百宝箱

北京·雷　陶

本期 DOS 百宝箱将介绍几种应用于 CD-ROM 只读光盘上的实用小工具。

1. CHKCD

拥有 CD-ROM 的朋友们可能经常为无法获知自己手头光盘的准确情况，如总容量、目录数、文件总数等数据而烦恼，CHKCD. EXE 可以帮助你解决这个问题。它的使用非常简单，类似于大家常用的 CHKDSK。

CHKCD. EXE 的应用格式为：

CHKCD <device>

其中 device 即 CD-ROM 的盘号。

CHKCD 将显示当前光盘的卷号、创建日期、总容量、总目录数、总文件数及占用空间、基本内存空间及余量等数据。

示例如下：

HSG (High Sierra Group) standard media.
Volume ID: PC_SIG_10TH
Creation date: 09-03-1991
401794625 bytes total disk space
743680 bytes in 320 directories
401050945 bytes in 2910 user files
654336 bytes total memory
461360 bytes free

2. SCANCD

运行该程序除可获得 CHKCD. EXE 能够给予的大部分数据外，尤为重要的是还可实测出光驱的数据传输率。一般情况下，倍速光驱的该项数据在 300kB 左右，单速光驱则只在 150kB 左右。

SCANCD. EXE 的应用格式为：

SCANCD <device>

其中 device 即 CD-ROM 的盘号。

注意：SCANCD. EXE 不可用来检测 CD-AUDIO 光盘，否则将可能导致系统死机。

3. SCANDIR

这是一个光驱实测工具软件，它可以测出系统搜寻一张 CD-ROM 的完整目录结构所需的最少时间，单位为秒。该值取决于光驱自身性能、适配卡性能、光驱内置缓存、驱动程序及其所开缓存大小等因素，当然目前被测的 CD-ROM 光盘目录结构的复杂程度是决定该值大小的首要因素。由于精确至毫秒，所以同一张光盘在不变的系统配置下每一次的实测值都可能稍微有些不同。你可以尝试修改系统 AUTOEXEC. BAT 文件中的 MSCDEX. EXE 命令行 /M 项后的数值，以求对同一张光盘获得耗时最少的效果。

如果你有两张同样的光盘，你甚至可以发现比较平滑清洁的那张光盘将有好得多的测试结果，所以注意光盘的安全存放和保持整洁具有一定的实际意义。

SCANDIR. EXE 的应用格式为：

SCANDIR [device]

其中 device 即 CD-ROM 的盘号，默认为第一光驱。

4. STATUS

该程序用来提取光驱内置 ROM 中的出厂设置，以辨别光驱类型及性能，运行该程序后可获取以下信息：

是否可写入光驱、是否支持 CDI、是否支持对 CD-AUDIO 各项播放功能的软件控制、是否支持视频数据道的直接读取等。

STATUS. EXE 的应用格式为：

STATUS [device]

其中 device 即 CD-ROM 的盘号，默认为第一光驱。

5. TOC

每一种光盘，无论它是 CD-AUDIO 还是 CD-DATA，在第一数据道都有一个文件目录表，TOC. EXE 可以直接读取该区域以获得光盘目录结构的构成信息。

TOC. EXE 的应用格式为：

TOC [device]

其中 device 即 CD-ROM 的盘号，默认为第一光

驱。

TOC.EXE 将提示每一数据道(track)的起止位置(start time)、长度(length)、数据类型(track date)等信息。

6. PLAYCD

DOS 下一种简单有效的 CD-AUDIO 音乐盘播放工具,由著名光盘制造商 MITSUMI(米苏米)公司编制。有两种执行方式:直接命令行执行方式和图形控制界面执行方式。直接命令行执行方式格式如下:

PLAYCD [+[N]−[N] S P #[N] ?]

具体用法为:

PLAYCD S	播放/停止
PLAYCD P	暂停/解除暂停
PLAYCD [N]	从第 N 首歌曲开始播放
PLAYCD +[N]	播放本曲以下第 N 首歌曲
PLAYCD −[N]	播放本曲以上第 N 首歌曲
PLAYCD ?	调阅提示文字

图形控制界面执行方式具体用法为不加选项直接键入 PLAYCD,显示器中央将弹出一个图形控制界面,其中包含大多数 CD-AUDIO 播放功能键和一个能够提示当前播放序号及已播放时间的动态显示窗口。如系统已挂接鼠标则可直接点取相应功能键执行有关操作,如未挂接鼠标也可用键盘上相应热键执行有关操作,热键共计九个,功能分别如下:

9——播放	8——暂停/解除暂停
7——停止	6——播放下一曲
5——当前曲重放	4——播放上一曲
3——快速前放	2——快速回放
0——退出图形控制界面	

直接命令行方式执行完毕或图形控制界面执行方式退出后可进行与 CD-ROM 无关的其它工作。

7. PLAYTIME

该程序允许从任意时间位置开始播放你的 CD-AUDIO 光盘,定位精度甚至可以精确到数据块(block)。

PLAYTIME.EXE 的应用格式为:

PLAYTIME SM SS [SB] EM ES [EB] [CHANNEL] [device] 后缀选项的含义注解如下:

SM	起始点分钟数;
SS	起始点秒钟数;
SB	起始点块数,默认值为 0;
EM	终止点分钟数;
ES	终止点秒钟数;
EB	终止点块数,默认值为 0;
CHANNEL	输出声道选择,共四种方式:
s	立体声输出(stereo)
l	左声道输出(left channel)
r	右声道输出(right channel)
m	静音

device 为 CD-ROM 的盘号,默认为第一光驱。

注:CD-AUDIO 光盘每秒长度的数据共包含 75 个数据块(block)。

8. STOP

该程序可直接中断正在进行的 CD-AUDIO 光盘的播放,并将激光头定位在当前位置的上一个数据块(block),从而可用与其配套提供的 RESUME.EXE 实现从中止处继续放音。

STOP.EXE 的应用格式为:

STOP [device]

其中 device 即 CD-ROM 的盘号,默认为第一光驱。

9. RESUME

该程序与上面介绍的 STOP.EXE 配套使用,可实现从上次放音中止处继续放音。

RESUME.EXE 的应用格式为:

RESUME [device]

其中 device 即 CD-ROM 的盘号,默认为第一光驱。

10. EJECT

运行该程序效果等同于按下光驱上的 EJECT 键,光驱将先停止当前操作,然后弹出托盘。

EJECT.EXE 的应用格式为:

EJECT [device]

其中 device 即 CD-ROM 的盘号,默认为第一光驱。

11. RESET

执行该程序可实现以下目的:停止当前对光驱的任何操作、光驱内部缓存清零、激光头回至复位位置并重新装入当前光盘文件目录表,如光驱托盘在弹出位置则先将其收入。

RESET.EXE 的应用格式为:

RESET [device]

其中 device 即 CD-ROM 的盘号，默认为第一光驱。

12. LOCK

执行该程序可有效地锁住你的光驱，使光驱上的 EJECT 键暂时失效，直至用 UNLOCK.EXE 或 RESET.EXE 程序解锁，当然重新启动计算机也可使 EJECT 键再次生效。

LOCK.EXE 的应用格式为：

LOCK [device]

其中 device 即 CD-ROM 的盘号，默认为第一光驱。

13. UNLOCK

上述光驱加锁软件 LOCK.EXE 的配套软件，执行后可使 EJECT 键再次生效。

UNLOCK.EXE 的应用格式为：

UNLOCK [device]

其中 device 即 CD-ROM 的盘号，默认为第一光驱。

提高运行速度的小程序

湖北·一阳

一台 PC(U20)机，用了一段时间后，一直想让它运行速度更快一些。经过查阅资料和反复摸索，我终于找到一个方法，使自己的电脑运行速度提高百分之十以上。

先用 DEBUG 汇编一个名为 JS.COM 的小程序：

```
MOV    AL,74
OUT    43,AL
MOV    AL,40
OUT    41,AL
MOV    AL,01
OUT    41,AL
INT    20
```

然后，先用 Qaplus 测一下机器原运行速度，并记录备查。

最后，可以让自动批处理在每开机时，执行它一次。

近半年多来的运行实践证明，这样提高兼容机速度的方案是可靠的。（编者注：实际上经常不可靠。）

下表是用 QAPLUS 测试软件得出的一组对比数据。

	CPU 频率	运行速度	视频速度	运算速度
执行 JS 前	11.96MHz	785DHRYSTONS	3381CPS	16.0k
执行 JS 后	11.98MHz	875DHRYSTONS	3641CPS	17.6k

注：以上是 RAM 为 1M 时的实测参数。

编者按：创刊以来，我们收到不少读者关于《我与电脑》方面的来稿，叙述了他们与电脑的不解之缘。从开始接触电脑、梦寐以求拥有电脑到操作使用自己的电脑的各种经历，道出了其中的酸、甜、苦、辣、咸。在此选登其中的几篇文章。

玩途多"舛"

天津·宝坤

玩电脑至今二年有余，个中滋味真可谓苦、辣、酸、甜、咸，五味都俱全，兴之所至，不吐不快。

说"多舛"，其情有四。

一曰 玩无尽头，学无止境。初识电脑始于大学。那时全系只有可数的几台286，自己也仅仅懂那么一点点BASIC语言，实不足为外人道也。那个时候，最让人兴奋的就是几位"先富"起来的师兄在上机课时，带来几张《俄罗斯方块》类的游戏，放在现在虽不免被人嘲以小儿科，但就当时确是很让人激动的。随着硬件的不断提升，就职的报社进了几台486DX2/66之后，自己竟也鬼使神差地买了台Pentium 75多媒体机。在妻的监督之下，除了偶尔回家处理一些稿件外，用高配置玩游戏、看电影、卡拉OK已成为两人世界的最大乐趣。高频率的使用，伴之而来的自然是病毒的防治，游戏的拆解，软、硬件的安装乃至机器硬件的修理，逼得你不得不硬着头皮去学数据库、汇编语言、工具软件、计算机硬件维修技巧、……每每于此，不由仰天长叹：玩无尽头，学无止境啊！

二曰 软件难觅，难于上青天。何出此言？君不见，各计算机杂志所介绍的游戏软件月月出新，今天《鬼屋》还是极品，明天《轩辕剑》系列便已取而代之，游戏软件排行榜不比流行歌曲排行榜稳定到哪儿去。精品的诱惑撩拨得人脸热头烧，于是乎揣足了钱，便踏上了这条寻觅软件的不归路。干了多年的新闻，往来之交不必说皆是鸿儒，至少也是绝无白丁。虽如此，但于这电玩之术确真是人人"目不识丁"。走投无路，厚起脸皮到能找到的软件公司上门求助。但走上10家公司，9家知明来意后均是横眉冷对：不做游戏。天可见怜，终于找到一位如我一样嗜玩如命的哥们，到现在小子手头的软件几乎全是这位知己提供的，就更别讲正版、盗版、游戏新旧了，可怜乎，可叹乎？

三曰 暴利软件，洛阳纸贵。电玩途上，有志、有识之士决非一玩了之。分析游戏构成，抓拍图像转制，甚至转而竟想自己也做出一些简单的游戏自当是英雄所见。然就目前笔者所能见的工具、系统软件既少且贵。曾记几年前工作之便赴外采访，计算机软件的专营商店随处可见，柜内各类软件最贵者不过数十美元，便宜者仅四、五美元（当适时，笔者尚处贫困一线，囊中银两刚可裹腹，实不敢妄想其它）。而国内软件价格动辄成百上千，吾辈中人大款者寥寥，又有几人消受得了？这种所谓天价软件，一方面使广大电脑、电玩爱好者望价兴叹，也严重阻碍了国内商品软件的正常流通，刺激了盗版软件的"长足发展"，非不愿为，实不能为也！

四曰 理解万岁，不理解又怎样。身为电玩迷，年少者往往会为家长、教师、长辈斥为不务正业，浪荡子弟；年长者则会被领导、同事、家人讥为幼稚可笑。甚至有玩友自嘲为"老顽童"，对此笔者大不以为然。凡事皆有度，哲学中讲任何事物都有其内在的客观规律性。从这点上讲，喜欢游戏、打球等玩项的诸君并不比电玩迷正统到那里去，所不同的无非是认识角度罢了。于此，顺便也想给象我一样热爱电玩的年轻朋友提个建议，欢娱之余切不可耽误了工作、学习，张弛相益、互补才是此中之道，有时别人的理解也是因你所理解别人而获得的。

每每通过千辛万苦、各种途径、"不择手段"得到那一张张神秘的介质，一阵狂喜之余，伴生而来的往往却是一种悲壮的苍凉，玩途多"舛"，如我一样境遇的玩友以为然？好在尽管如此，我们尚可花4.80元买一本《大众软件》过过眼瘾，算是聊以自慰吧。

我与游戏

北京·健次朗

我是个初一学生，也可说是一个小电脑发烧友。说起玩游戏，我还真有那么一小段经历呢！

大概是1988年，那时游戏机(8位)已大量进入家庭，当时我觉得很好玩，所以死磨硬泡让爸爸给我买。爸爸最终经不住我的连续攻击，买了一台游戏机。虽说当时的游戏和现在的游戏没法比，但在当时来说，真是令我大开了眼界。在我不懈地努力下，终于将《魂斗罗Ⅰ》破关了(可能很弱智)。慢慢地，我的年龄不断地增长，接触的游戏也就不断地增多。对每一个游戏我都不放过，每次都专心地打，认真攻每一关，简直达到了废寝忘食的地步，为此也挨妈妈不少骂。记得有一次，期末考得还可以，为了鼓励我，妈妈便带我买了一盘当时挺流行的双人对战游戏——《九人街霸》。回家开机一玩，嗬，真带劲！我马上被精彩的动作、无与伦比的画面(当然与世嘉、超任没法比)所吸引，真令我叹服。我便一鼓作气打下去，但破关后带来的不是喜悦，而是妈妈阴沉的脸。

接着，世嘉机又席卷了游戏机市场。16位的精彩画面、超强的立体声，让8位机望尘莫及。对于我这小玩家，自然挡不住16位世嘉机的诱惑，再次向爸爸发动攻击，爸爸这回就是三个字——“不给买”。理由是：过几个月就买个电脑，电脑游戏更好玩，又能帮助学习。电脑？无非是那些看不懂的英文字母，加上编程，能有什么好游戏？于是我软硬兼施，但爸爸始终是面不改色心不跳，还是三个字——“不给买”。结果，第二次战役以失败而告终。

几个月后，一台电脑终于来到了我家。打开一看，一堆看不明白的英文字母不知让人从何下手。爸爸的同事三下五除二就调出来了一个游戏，名字叫《WOLF3D》。嗬，真棒！我马上被惊心动魄的画面所吸引。这时叔叔要回家了，我急忙问这个游戏怎么弄才能玩，而叔叔却神秘地说：“好好学学就会了”。

迫于无奈，只得抱起《DOS大全》、《WINDOWS指南》看了起来。没想到，越看越起劲，越看越想看，正好放暑假，便通宵不睡地看。经过了三、四个星期，我终于弄懂了DOS和WINDOWS，调出了游戏，真叫人高兴。逐渐地，我越来越对电脑感兴趣，便开始学习使用各种工具小软件，如PCTOOLS等，在学习当中掌握了许多有关微机操作和使用的知识。

今年年初，随着多媒体的引进，我家的电脑也加装了一套多媒体。一装上多媒体，各种五花八门的游戏更令我眼花缭乱，见识了不少新的游戏。为了获得更多种类的游戏，我又多次去中关村，不过有一次弄得我一直将这事记在心里。有一次去中关村，不仅收获小，而且一上机就出事了，其中有一张盘内有病毒，当我玩游戏时病毒发作了，弄得措手不及。还好不是什么厉害的毒，我三天便将它杀死了。

我的游戏缘

天津·SunLight

六岁那年，我第一次摸上个人电脑。那是次偶然的机会，至今仍记忆犹新：晴朗的天空万里无云，我走到爸爸的机房外，从门缝窥视里面——竟然无人！我摄手摄脚地“钻”了进去，向机房迈进一步(这一步竟不可收拾)。20多台APPLEⅡ全开着，我环视一周：屏幕上除了字母还是字母。突然，在一个角落里，有一幅图(后来知道它是《警察抓小偷》游戏)。我顿时激动极了，朝它跑去。当时的我，还是个稚气未脱的孩子，细嫩的小手在键盘上拍了几下，里面的小人竟然动了起来，我兴奋极了。经过几番试验，我明白了这是个游戏软件(我当时真是“聪明绝顶”)！不过十几分钟，我操纵的主人公活动自如，偷了许多宝物。一时间我的心情难以用话语来形容，似乎天地间只有我与这台APPLEⅡ了。忘记时间的我，到天黑才回家，结果挨了妈妈一顿打。

好了伤疤忘了痛。我一次上机，就总想着有第二次上机的机会，于是我千方百计靠近它。但那时，我单纯为了玩而玩。

我的游戏史似乎比别人长，但真正的变革是在两年前。

爸爸的APPLEⅡ终于成了废物，取而代之的是崭新的386DX/33。一天，我用dir命令查看硬盘目录，“san4 <DIR>”映入眼帘，它便是现在鼎鼎大名、久玩不衰的《三国志Ⅳ》。精彩的战略游戏，

美妙绝伦的画面深深吸引了我。颇具战略眼光的《三国志Ⅳ》培养了我的战略能力、分析能力，它成了我最爱的GAME。那时，我为了"胜"而玩。

我随着电脑的更新换代而成长。不久前，爸爸的机器又升级成486DX4/100，光驱、声卡一应俱全。从此，我开始接触光盘游戏。精彩的《毁灭战士 Ⅱ》、刺激的《龙争虎斗》使我大过光碟游戏瘾，但"不幸"也降临到我身上。

"游戏误国"在我身上灵验了。一次期中考试，我有两门功课才70多分，经过爸爸妈妈的讨论，严禁我靠近电脑，多么不幸！

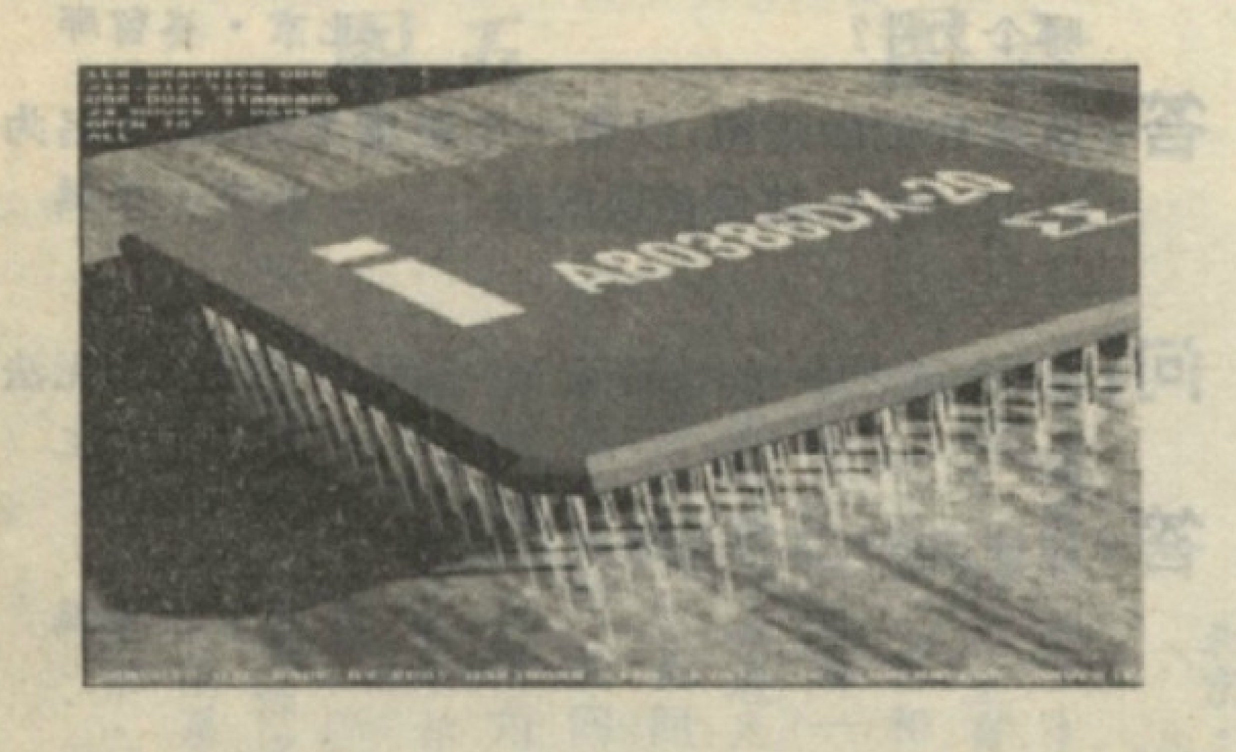
时间飞逝，在期末考试中，由于我抓紧复习，认真准备，取得了优异成绩。我兴奋了，又想起了那迷人的电脑游戏。

经过反复思索后，我开始避开游戏，转而学习使用WINDOWS、WORD、EXCEL、LOTUS 1-2-3、QBASIC等，后又学习MS-DOS、NORTON 8.0、PCTOOLS 9.0等软件。我的学习成绩也大大提高。于是我深信，玩游戏是通往电脑世界的捷径。

在一阵痛苦中，我DELETE了《三国志 Ⅳ》、《毁灭战士 Ⅱ》、《工人物语》、《美少女梦工场》、《轩辕剑》等。到后来，不仅不感到痛苦，反而渐渐觉得自己做对了。

我开始有节制地玩游戏，我为"消遣"而玩。

以后，我准备学习Turbo C、MS C++，并且准备在'97以后(高中开始)购买Pentium，甚至Pentium Pro，以便于以后学习之用。我梦想自己成为一个中国式的Bill・Gates(微软总裁比尔・盖茨)或是新一代王家廉(CA总裁)，为中国计算机软、硬件业的腾飞而奋斗终身，为中华民族的腾飞而努力奋斗。也许到那时，我会觉得游戏还是我的启蒙老师呢！



我与电脑

北京・岳 森

几年前我曾参加过一期电脑集训班，学习了一些如DIR、CD、RD、MD等一类简单DOS命令和全拼打字(其实不用学都会)，也上过机。可是老师却不让动5寸盘驱动器的开关，又不让随意敲键盘，使我对这个玩艺儿敬而远之。打这以后，我又听说电脑如何如何好，如何如何对人们有帮助，便又萌发了学电脑的意念。

我这次吸取了上次的经验教训，不再去学习班了，转而去书店买了一本《电脑十日通》(说是十日通其实我看了十日的十倍，才基本弄懂了一些操作使用计算机的基本命令)。回家学了学，您还别说，真有点入门了！我又继续买了一些书，不断地充实自己的电脑知识。后来发现自己还是有一定天赋，便决定"自学成才"。

就在一年前，我的两个同学先后购置了电脑，太让人羡慕了，可是我呢？干着急，没办法呀，由于家庭财力不足，无法实现我的愿望。

今年二月份，家里恢复了元气，准备安装电话，在我强风暴雨的说辞中，爸妈也动了点儿心，我高兴得一夜没睡好觉。没想到第二天，爸妈又有了新见解，说没人懂电脑。去哪买？(真好像一盆凉水直从头下)，我急了忙说："我懂！"可他们说我只会那么二、三下，哪懂电脑质量的好坏？(确实如此！)只得败下阵来。

我不甘心，经过多方搜索扫描，我终于发现住在通县的表舅懂电脑(太高兴了！)，于是，我搬来救兵，挽回了败局。

电脑终于到了我家！一台386DX/40(4MB内存、420MB硬盘、双软、3倍速光驱、声卡、逐行扫描彩显)，如愿以偿地展现在我的面前，电脑梦想终于实现了。我便利用星期六、星期日的时间对照参考书操作使用我的电脑，现在，也可以算是操作人员的水平了(马马虎虎)。

以上便是我的学电脑杂记，够艰辛的吧！我想，现在条件好了，学电脑容易多了，一定会出现不少电脑奇才，您说对吧！

诊断

问：AMD 486DX4/100 的 CPU 到哪里买？可配哪种主板？国产金长城、联想的 486DX4/100 起码 1 万 5 以上，这是怎么回事？ 四川·赵航

答：中关村的《电子配套市场》、《电子世界》等市场都有各类散件出售，AMD 486DX4/100 CPU 的价格在 750 元左右（前期所刊的 100 美元只是当时价格）。486DX4/100 的 CPU 外部主频为 33MHz，内部主频三倍于外部。外部主频用于主板、硬盘、显示卡的操作，而内部是 CPU 的运算。所以仅就显示卡的相关速度而言 DX4/100 的 CPU 可能较 486DX/40（外频 40MHz）为慢。当然 486DX4/100 也可以调为双倍频工作，其外频高达 50MHz，不过主板上的 IC 或 L2 缓存可能无法跟上此速度，所以一般还是当三倍频来使。综上所述，只要支持 33MHz 以上主频的主板，具有 3 倍频技术都可以用 AMD 486DX4/100 的 CPU。可这只是理论上的结果，对某些主板，CPU 的速度无法发挥，工作起来只有 DX2/66 甚至 DX/33 的速度（虽然一切正常）。以笔者的经验，海洋的 DCA1 和 CHIPS 的 915 都会有上述毛病，而海洋的 HIPPO12、CHIPS 的 918、联讯的 8049/8449 和华硕的 SP3 等则能发挥 DX4/100 的强大威力。

金长城等主机多采用进口主板，而且价格中包含了保修、维护等后期服务性费用，所以价格较贵。有些主板，例如 CHIPS 915、916、918 等等使用了 SHADOW CACHE 的技术：主板上的二级缓存是虚设，而从内存中减去一部分来当二级缓存使用（二者相差 55ns），这样节省了 300 多元钱，但速度上会慢许多。如果用 CYRIX 系列的 CPU，不论主板上有无二级缓存都不使用（所以它们较 INTEL 和 AMD 便宜，在图形方面速度很差），在速度上还不太明显；而用 INTEL 和 AMD 的 CPU 就有可能出现溢出。但在 DOS 下的实数计算性能上 CHIPS 的 918 配 AMD 的 DX4/100 还是可以的，价格也较用真二级缓存的主板便宜。 北京·尼摩

问：在《大众软件》中，常出现 PCTOOLS 一词，到底是什么意思，怎样使用？ 四川·黄策

答：PCTOOLS 是一个集成 DOS 命令的工具包，在游戏修改中的用法详见本刊创刊号。 北京·李鹏

问：后缀为 JPG 的文件用什么工具可以显示？ 上海·孙羽中

答：用 ALCHEMY、QPEG386 等工具均可显示，详见本刊总第二期。 北京·李鹏

问：后缀为 DDI 的文件用什么工具还原？ 江苏·侯向群

答：用 DISKDUPE、UNDDI、DDI2FILE、IMGDRIVE 均可还原。 北京·李鹏

问：制作游戏要用什么语言？精美的画面是怎么制作出来的？ 四川·王永峰

答：游戏通常用 C、PASCAL 等高级语言编制，其中有些模块采用汇编语言。精美的画面是美工心血的杰作。有个玩笑很说明制作的过程：美编 A 说："你看见显示器上粘的两粒亮晶晶的东西了吗？"美编 B 说："我拿去喂猪了。"美编 A："那是我的眼睛啊！" 北京·李鹏

问：贵刊创刊号所登《美少女梦工场 I》的修改对应哪个文件？ 北京·娄留那

答：这是我们的疏忽，以第一个进度为例，文件名为 F101.GNX，往后依次顺延。 北京·李鹏

问：按《命运之手》的攻略玩至"侏罗纪公园"时，无法上天？ 北京·火王

答：应使用四块石头把喷气孔塞住才行。 北京·李鹏

问：我玩《仙剑奇侠传》时为什么进不了地宫？ 北京·王昆

答：得到玉佛珠后要给赵灵儿装备上才可进入地宫。

北京·李鹏

问：《射雕英雄传》中，在张家口怎样得到马？

上海·葛亮

答：将脏汗巾交给马主的管家可换得马匹。

北京·无道刹那

问：《射雕英雄传》中桃花岛上的八卦阵应如何通过？

北京·摩利支

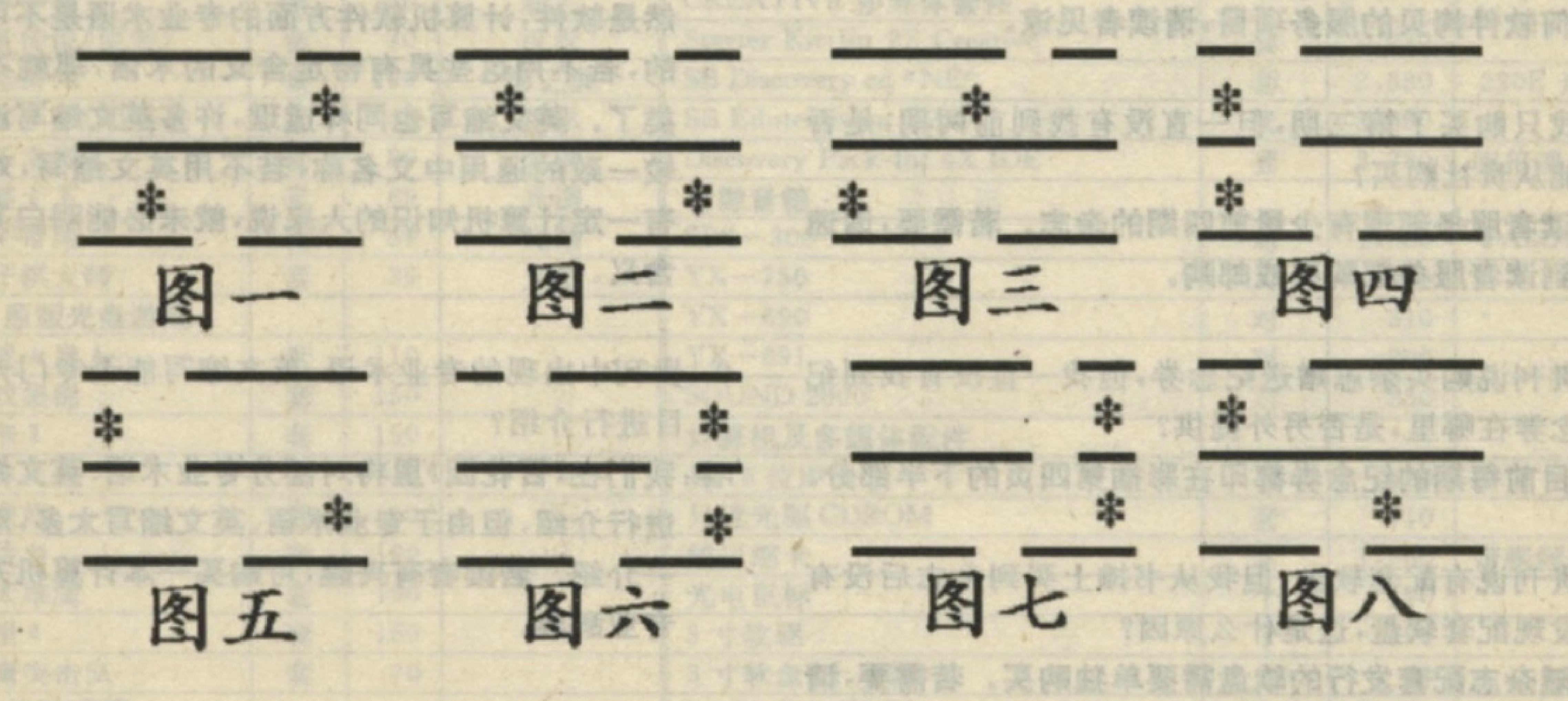
答：第五关桃花岛中的桃花阵是难度较大的一个谜宫，桃花阵的布局如八卦阵。

要过桃花阵，在第四关中郭靖跟洪七公学降龙十八掌时，必须注意在空闲时间去寻找两把钥匙。找到后用钥匙打开一个柜子，找出一个八卦，才能顺利通过桃花阵。

桃花阵由八幅画面组成。每幅画面都是由山石、桃树隔成不同的路径，路径的形状与八卦中的八个卦象相似。在每幅图中都有两块八卦石，用来标示八卦的卦位。这其中的玄机在此不多说，只简单地讲述一下过阵的方法。

下图为桃花阵从左到右各图的简图。图中的线条表示山石和桃树，＊号表示指示卦位的八卦石。桃花阵的布局看似与八卦相似，其实是有一些微妙的差异。过桃花阵必须依入卦图的逆时针方向，先按八卦图中的上部即入卦内圈的缺口位置全部都走一遍，再按八卦中间的缺口都走一遍，最后再按顺序从八卦图外圈的缺口相对应的位置分别走出。桃花阵上有些地方有通路，而在八卦图中的相应位置却是封闭线，这也许是黄老邪有意摆出的迷魂阵吧。这些通道是不能通过的，否则就出不了桃花阵了。过桃花阵的具体方法是：先从图三、图五、图六、图八各图的上口走出去，再将图四、图五、图六、图七各图中间的叉道走一遍，最后再从图二、图三、图四、图五的下口依次走出，就可以顺利通过桃花阵了。

陕西·万华



求诊

一　在WINDOWS 3.X中如何既开启32位硬盘读取模式，又可使用IDE接口的光驱？一般来说光驱接在硬盘口上会死机，接在声卡上会不会就没事了呢？

北京·富楼那

二　PC 98机上后缀为QPC的图形可用微机上的QPCVGA观看，但怎样才能转为PCX等通用格式？

北京·李鹏

三　在《魔眼杀机Ⅱ——隐月传奇》中，在楼上有一间秘室，有三颗宝石和一把铜钥匙，中间地面一放东西就说很软。我进入后就无法再出来，怎么回事？还有隐月记号、第四把隐月钥匙，第四只号角在哪能找到？

辽宁·祁晓英

四　《三界谕——邦沛之谜》中能不能召唤太阳系的五向战士？

北京·涩婆

来信问答

1. 贵刊介绍的游戏如《钢铁雄师》、《仙剑奇侠传》等，从哪里能买到？价格多少？从贵社能否购买？贵刊《读者服务部软件邮购目录》上刊登的游戏是否能在PC上运行？

答：**我们正在与国内外的游戏厂商联系，将销售正版游戏。一旦有消息，我们会在杂志上及时刊登。目前读者服务部经销的软件目录请见本期第30页。这些软件都是在PC机上使用的。若需要在其它机型上运行，会特别注明。**

2. 贵刊能否提供软件拷贝服务？

答：**读者服务部只代销、经销或代理正版软件（软件目录请见本期第30页）。现在没有将来也不会提供任何软件拷贝的服务项目，请读者见谅。**

3. 我只购买了第三期，但一直没有找到前两期，是否能从贵社购买？

答：**读者服务部现有少量前四期的杂志。若需要，请速到读者服务部购买或邮购。**

4. 贵刊说购买杂志赠送纪念券，但我一直没有找到纪念券在哪里，是否另外提供？

答：**目前每期的纪念券都印在彩插第四页的下半部分。**

5. 贵刊说有配套软盘，但我从书摊上买到杂志后没有发现配套软盘，这是什么原因？

答：**随杂志配套发行的软盘需要单独购买。若需要，请到读者服务部购买或邮购。购买方法详见本期第32页。**

6. 贵刊说用5型纪念券可换赠刊。何时出赠刊？如何兑换？能否用钱购买赠刊？

答：**按照国家的有关规定，明年上半年无法出赠刊，因此我们决定提前兑换5型纪念券（详细情况见本期第一页）。具体办法如下：**

①用连续五期5型纪念券购买读者服务部的产品优惠3元。

②用非连续5型纪念券购买读者服务部的产品每张优惠0.30元。

7. 既然可有TOP TEN，那么为什么不能对工具之类的软件作一评比，选出那些大家认为最好的软件而在杂志中详细介绍？

答：**您所提的问题很好，本刊创办之初即有此打算，TOP TEN是其中的第一步，对各种软件的评比，以后将具体通知。**

8. 既然《大众软件》是“大众”的，为什么出现太多的专业术语，特别是英文缩写？

答：**本刊是属于“大众”的，但不要忘了还有“软件”。既然是软件，计算机软件方面的专业术语是不可避免的，若不用这些具有特定含义的术语，那就不伦不类了。英文缩写也同样道理，许多英文缩写没有比较一致的通用中文名称，若不用英文缩写，对已具有一定计算机知识的人来说，就未必能明白其中的含义。**

9. 贵刊中出现的专业术语、英文缩写能否专门开一栏目进行介绍？

答：**我们在《百花园》里将对部分专业术语、英文缩写等进行介绍，但由于专业术语、英文缩写太多，难以一一介绍。若读者有兴趣，可购买一本计算机方面的专业辞典。**

10. 我购买了贵刊总第三期，觉得内容不错，能否介绍些游戏攻关工具的用法？

答：**GB4、GTS 3.22、FPE 4.0、GW 2.3、CM 2.0这五个游戏攻关工具的用法本刊创刊号已详细作了介绍。若想了解其具体使用方法请参见创刊号中《游戏攻关工具集锦》的内容。**

11. 能否介绍一些动画、游戏制作的软件？

答：**有关动画、游戏制作的过程及相关软件，将在明年适当时候进行介绍。**

三好电脑厅 PC 游戏及设备报价单

PC 原版软盘游戏	单位	邮价	出品公司	CREATIVE 视霸卡	单位	邮价	备注
暗棋侏罗记	套	106	光谱	Video Blaster RT300	套	4,190	
爆笑躲避球(简装)	套	45	英雄	Video Blaster SE100	套	2,570	
爆笑三国志	套	80	汉堂	Video Blaster SE	套	2,220	
大战略 I	套	95	汉堂	Video Blaster MP400	套	2,640	
飞翔传说	套	95	精讯	TV Coder-EXT	套	1,810	
封神榜(简装)	套	45	大新	**CREATIVE 声霸卡**			
富甲天下	套	69	光谱	SB Value	套	170	简装
鬼屋魔影	套	185	Infogrames	SB Pro Value	套	340	简装
画面狩猎者	套	90	智冠	SB 16 Value IDE	套	900	
卡耐基人生指南	套	95	光谱	SB 16 Value IDE	套	920	中文版
鹿鼎记	套	150	智冠	SB 16 Pro	套	1,520	
美女与野兽	套	125	Loriciel	SB 16 Pro	套	1,530	中文版
美少女战记	套	127	新艺	SB 16 Pro ADSP	套	1,820	
魔武王	套	143	佳帝安	SB AWE32 Value	套	1,970	
碰撞小精灵	套	102	劲一番	SB AWE32 Value	套	2,000	中文版
七侠五义	套	145	艾生	SB AWE32 ADSP	套	2,640	
求婚 365	套	140	劲一番	SB AWE32 ADSP	套	2,670	中文版
三界谕	套	136	第三波	**CREATIVE 只读光驱**			
四川省 IV	套	130	第三波	CD220E+GroliCD+Package	套	1,550	倍速
隋唐英雄传	套	115	汉堂	Creative OmniCD(INT)	套	1,600	倍速
坦克大决战	套	69	光谱	Upgrade Kit-Int 4XIDE	套	20,090	四倍速
天外剑圣录	套	133	汉堂	Upgrade Kit-Int 4XIDE	套	16,480	简装
武林争霸	套	140	新艺	**CREATIVE 多媒体套件**			
勇者传说(简装)	套	70	汉堂	Starter Kit-Int 2X Creative	套	2,270	
智圣鲜师	套	190	第三波	SB Discovery cd "NE"	套	2,580	220E 光驱
飙车小子(简装)	套	45	精讯	SB Eduteinment EZ 16	套	3,960	
欢乐幸福人	套	89	光谱	Discovery Pack-Int 4X IDE	套	3,780	四倍速光驱
雄霸天下	套	69	光谱	**有源音箱**			
巴士帝国	套	59	光谱	SBS-300	对	1,300	YAMAHA
五子棋大师	套	39	光谱	YX-750	对	440	
PC 原版光盘游戏				YX-690	对	310	
大战火星人	套	110		YX-691	对	200	
游戏集锦	套	150		SOUND 2000	对	250	
因卡 II	套	150		**计算机及多媒体配件**			
奇异死亡	套	140		真 16 位声卡	套	480	
红贵族	套	140		只读光驱 CDROM	套	710	
复仇者	套	190		解压缩卡	套	1,550	带视频输出
蓝天雄鹰	套	190		光电鼠标	个	190	
阿里 II	套	150		3 寸软驱	个	290	
神鹰突击队	套	70		3 寸软盘(十片装)	盒	50	
PC 机游戏棒				540M 硬盘(IDE)	个	1,760	
TOP HAND	个	130	小游戏杆	1M 内存条(30 线)	条	300	
QS-201B	个	190	游戏棒	4M 内存条(72 线)	条	1,190	
QS-191	个	200	四键手柄	**兼容 PC 整机**			
QS-172	个	270	大摇杆	486DX2/66/4/210/.28 隔行	套	6,750	IDE 总线
QS-5i	个	330	遥控手柄	486DX4/100/8/540/.28 逐行	套	9,950	VESA 总线
QF-305lk	个	330	六键手柄	Pentium/90/16/1G/.28 逐行	套	14,750	PCI 总线
QS-151	个	590	适用模拟飞行	多媒体 486DX2/66/8/540/.28 逐行 16 位声卡、倍速光驱、解压缩卡	套	12,050	VESA 总线
FLIGHT YOKE	个	660	适用模拟驾驶				

地址：北京海淀区复兴路十五号(科苑商城内)
邮编：100038　电话：(010)8573479
联系人：袁雪飞　传真：(010)8573479

以上价格含邮费(单位：　元)。另由于篇幅限制，许多软盘游戏、游戏光盘和软件光盘不能一一列上。
欢迎来函索取目录。(10 元/份)

《大众软件》读者服务部软件目录

分类	软件名称	售价(元)
教学	多媒体儿童英语软件包(9片)	200
	多媒体小学英语软件包(3片)	60
	多媒体初中英语软件包(9片)	150
	多媒体高中英语软件包(10片)	160
	小学语文软件包(15片)	350
	小学数学学习软件包(14片)	200
	初一数学软件包(6片)	150
	初二数学、物理软件包(13片)	300
	初三数、理、化软件包(17片)	360
	高一数、理、化软件包(16片)	360
	高二数、理、化软件包(16片)	360
	高三物理、化学软件包(8片)	250
	电脑入门及BASIC语言学习(8片)	160
	幼儿教育——观察认识与游戏(8片)	200
	联想"电脑小秘书"V2.X版(8片)	120
	作文大师——联想魔方(2片)	70
	电脑入门(键盘小教师和电脑入门)(2片)	50
	爱嘉CHT电脑家教大师(VGA显示)	
	儿童版	280
	初中版	280
	高中版(理科)	280
	高中版(文科)	280
	科利华CSC电脑家庭教师:小学版	1400
	初中版	1300
	高中版	1800
	快快乐乐学电脑	88
	快快乐乐学DOS	88
	快快乐乐中文输入	88
	快快乐乐学WPS	88
	快快乐乐学WINDOWS	88
	快快乐乐小画家	98
游戏	1. 坦克大决战(386以上机型)	49
	2. 暗棋侏罗纪	79
	3. 卡耐鸡人生指南	69
	4. 富甲天下三国篇(286以上机型)	49
	5. 欢乐幸福人	79
	6. 雄霸天下	59
	7. 巴士帝国	49
	8. 五子棋大师	29
	9. 巴顿之逆袭	190
	10. 钢铁雄师(磁盘版)	240
	11. 钢铁雄师(光盘版)	300
	12. 吸血鬼	200
	13. 生化悍将(光盘版)	310
	14. 星际大争霸(磁盘版)	230
	15. 星际大争霸(光盘版)	280
	16. 魔兽争霸(光盘版)	330
	17. 卧龙传	340

分类	软件名称	售价(元)
汉字系统	中文之星 V2.0 标准版/基础版	1180/188
	天汇 3.0 标准汉字系统	480
	天汇 3.0 中文支持环境	198
	中文之星一天汇双平台	1280
	WPS NT 1.2	838
	WPS NT 1.2+天汇 3.0 标准汉字系统	880
	中文之星金字方案(光盘版)	3500
	"傻瓜码"汉字输入方法	80
	方正家用软件(含电脑入门,输入法练习,WPS,电子词典,名片管理,等等)	390
应用	《雅奇 MIS》V3.0A 图文信息管理系统自动生成器	1280
	《雅奇全业通》(包括工资、人事、销售、帐务等举例程序、教学录相带等)	
	《雅奇全业通》V5.0 管理信息系统	880
	《纵横通用财务系统》单用户版/网络版	9900/56000

- **邮购方法**:请按下述地址邮局汇款,并注明软件名称和购买份数,字迹要清晰;每份另加 10 元邮费;需特快专递者,请每份另加 25 元邮费。
- **邮购地址**:北京市和平门邮局 66 信箱 《大众软件》读者服务部
- **电话**:(010)5266244 **传真**:(010)5266329

爱嘉 CHT 电脑家教大师简介:

爱嘉 CHT 电脑家教大师是一部面向全社会的大型家教软件,适用范围全面覆盖学龄前儿童至高中学生,包括《儿童版》、《初中版》、《高中版》等,其内容均是根据我国教育实际、结合大量优秀教师的多年丰富实践经验、运用先进的计算机技术编制而成的家用计算机辅助教学软件。《初中版》包括《数学》、《物理》、《化学》、《语文》、《英语》五大题库;《高中版》包括《数学》、《物理》、《化学》、《语文》、《英语》、《地理》、《历史》、《生物》八大科题库。

求 贤 榜

《问诊台》开办以来,收到众多的求解者来电来函,由于杂志的篇幅有限,不能全部登载或作答,同时编辑部人手少,难以做到全面、及时。为此,我们将广招贤人智士,欢迎读者踊跃参加,有意者请与编辑部联系。入选条件为:

在本刊发表过有见树的文章或写一篇你所主持栏目的文章。

第一批公布的名单如下:

姓名	地址	邮编	电话	专长
韦斌	·		(010)307.7123 呼 1477	电脑硬件、多媒体
佘一兵	北京师大附中家属宿舍 1 单元 6 号	100088	(010) 127 呼 8247773	电脑硬件、多媒体
李欣			(010)466.2266 呼 4015	电脑硬件、多媒体
边晓春	北京市西城区西绦胡同 15 号	100009	404.6244	三国游戏
钟以山	北京第二外国语学院饭店管理系九五级二班	100024	(010) 8330088 呼 35112	游戏攻关

《大众软件》读者服务部配套软盘目录

第一期	六个游戏攻关工具(FPE、GAMETOOLS 等) 游戏攻关辅助工具(UNP 4.10 等) 二十三个 DOS 小工具(TREE、RENDIR、FFP 等) 数据压缩还原软件 PKWARE 系列 2.04g 版 《恶魔禁地》谜宫地图 《战国策》解拆源码
第二期	六个图形图像查看软件(由于软盘空间的限制,5"盘没有 ALCHEMY) 三个电脑测试软件 部分游戏图片
第三期	抓图软件 SCREEN THIEF、PCS 和 DROPVIEW/IP 电脑测试工具 PCCHECK 四个 DOS 小工具 系统多种配置的 CONFIG.SYS 部分游戏图片
第四期	图像溶合软件 WINIMAGE;MORPH 1.0 四个 DOS 小工具 第二期软盘中 QAPLUS 补充 部分游戏图片
第五期	图像压缩工具 GZIP、GIFLITE、GIF2JPG 和 JPG2GIF DOS 百宝箱介绍的全部小工具 FPE 4.0 改进版本 部分游戏图片

注:更详细的软盘目录请运行软盘上的 README.EXE(软盘每期 10 元)。

订阅方法:通过邮局汇款(请不要在信封内夹寄现金),另将订阅单寄至读者服务部(**注意:在信封左下角注明"订阅"字样**)。领取方式有自取(到读者服务部取)、挂号、快件和特快专递四种。挂号每份加 0.30 元,快件每份加 6.00 元,特快专递每份加 15 元。除软盘外,读者服务部还有少量前四期的杂志,也可到读者服务部购买或邮购。订阅单格式如下(可复印、手画):

《大众软件》订阅单

订户填写部分:

订阅杂志	由……年……月至……年……月,共……期,每期份数…… 领取方式: □自取 □挂号 □快件 □特快传递 杂志金额(小写)……元,邮费……元,合计……元
订购软盘	由……年……月至……年……月,共……期(□3" □5"),每期份数…… 领取方式: □自取 □挂号 □快件 □特快传递 软盘金额(小写)……元,邮费……元,合计……元

(杂志、软盘及邮费)金额总计(小写)……元

(大写)……仟……佰……拾……元……角……分

付款方式: □现金 □汇款

收件人:…… 邮编:……

通信地址:…… 电话:……

备注:……

杂志社填写部分:

(记录)编号…… 收件日期…… 邮发记录……

备注:……

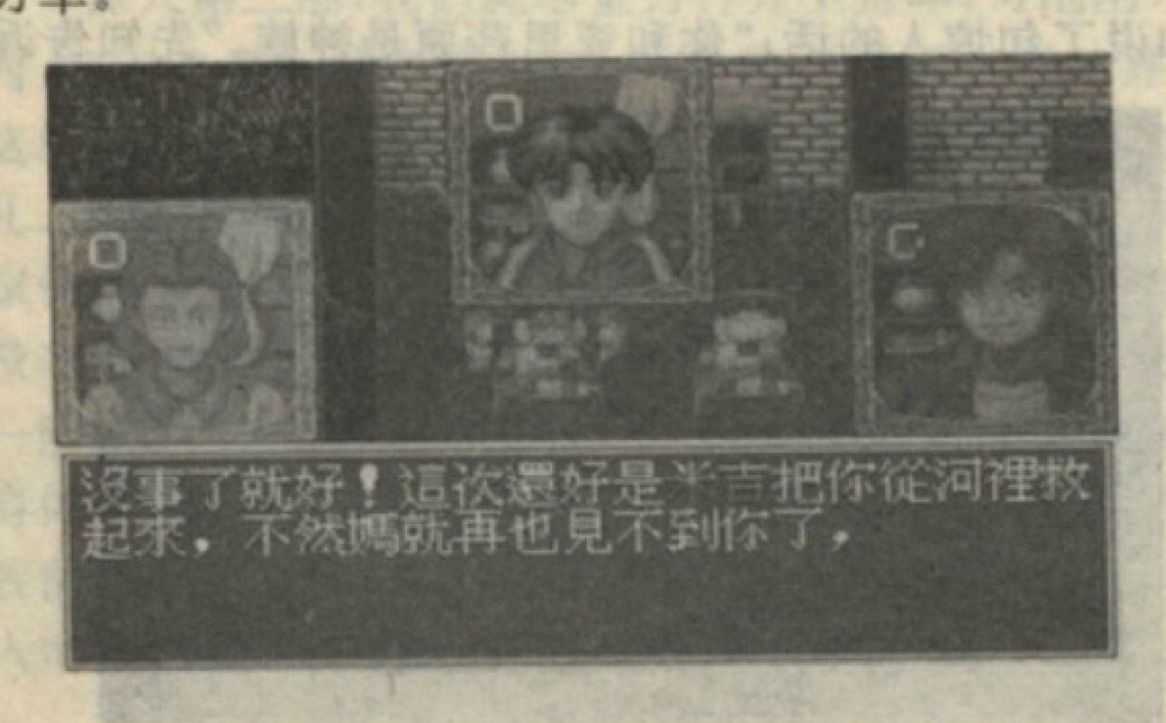
神示录
——背叛与毁灭

北京·迪亚纳　李永振　左阳

历　险

史罗镇

游戏一开始，我发现自己躺在床上，米吉和母亲说我自落水后什么都想不起来了。第二天早上，妹妹让我赶快去学校参加战斗测试，可我想不起学校在哪，只好到处转转。先去教堂存盘，书架上有本关于魔法的书可以读一读，在旅馆里帮老太太叫服务生可得三个水果(恢复体力)。去学校被老师一顿臭骂，得到了布衣与药草并得知必须在地下室拿到结业证(打倒怪物后顺利出来才算合格)。从右上角梯子下楼，请看门人开门后进入地下可拿到头巾(记住必须要"装备"，光"拿到"是不行的)、八元钱和校徽。出来后刚要笔试就听说魔族正在进攻神殿，于是师生们用移动魔法赶去支援。(分支一)到了神殿，我直闯进去想要保护神示录，突然有一青面獠牙的怪人从天而降，原来竟是臭名昭著的魔界之王洛黑斯特。明知自己打不过也不好临阵脱逃，只好壮起胆子硬拼。唉！果然不行。正在危急时刻，突然来了一个身穿战甲的长发女孩，助了我一臂之力。原来这女孩竟是神族中人，洛黑斯特不愿以一敌众，匆匆离去。我刚要感谢那女孩，她却消失了。我死里逃生，真是万幸。



第二天，我想出发寻找那个神族女孩，与她一起打倒洛黑斯特。父亲给我一封信，让我将它交给爱斯吉的占卜师盖米尔。到学校，老师告诉我，神示录被甘尼斯王城的国王派人强行拿走了。去道具店、武器店走一回，我终于开始了冒险之旅。

甘尼斯王城

我一直尊敬的君王终于出现在面前，可国王却认为我粗鲁无礼，不分青红皂白就将我打人地牢。我在牢中满腹怨气，忽然发现有块墙砖的颜色不同，一推竟然成功脱狱，把砖归还原位后我终于又回复了自由。

爱斯吉

到了港口城市爱斯吉，与人对话打听到很多情报：狼烟是位武功高强之人，骑士团长雷鲁斯在绝缘洞，……在一间民房中看见一个小孩得了病，托我找还魂丹治病。到了盖米尔的占卜房，我拿出父亲给我的信，盖米尔同意帮我占卜。只见水晶球开始发出银光，"你去忘记塔找先知吧，他能帮你解决所有的问题"。盖米尔告诉我要当心洛黑斯特的邪恶力量，这股力量……啊！水晶球突然被炸成了碎片。"盖米尔，盖米尔，你没事吧？""我没事，拜托你帮我找到不久前被强盗劫走的小女妮娜，你在贝鲁斯可以知道强盗的所在。""我一定帮你找到她。"

贝鲁斯

在贝鲁斯的商店中可以买到各种高级武器、防具和道具，只是价格极贵。到处打听后知道强盗们就在绝缘洞前的绝缘村附近，要过绝缘村前的河，须用风之铃才能召来船只，绝缘洞极深必须有魔音笛才能迅速出洞。在一房屋外听见四个孩子谈论风之铃。我问小男孩能不能让我看看，他却狡猾地骗走我一百元，说了一首数字童谣就溜了。按数字一算，噢！原来风之铃就在他身后的木桶里。买了魔音笛，我开始向绝缘洞进军。

绝缘洞

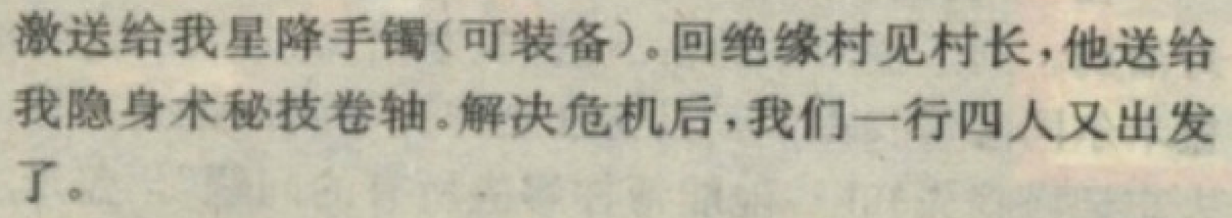
（分支二）在绝缘洞休息处遇见骑士团长雷鲁斯。原来他为追踪盗贼困在此处，于是他也加入了冒险行列。入洞不久，在地上发现一个土包，竟是个地下入口，进入后见到了老村长。他得知我们要除盗贼，就送给雷鲁斯十字斩秘技卷轴，雷鲁斯不愧为骑士团长，又多了一条必杀技。在洞中可找到诅咒头盔，在渡口用风之铃唤来船进入绝缘村。

绝缘村

见了村长得知狼烟是最近才起的变化，可能是受他的结拜兄妹指使。正当我们与村长谈话时，盗贼又派人来收保护费，我和雷鲁斯击退盗贼。第二天，去吉克家寻求帮忙，得知他将自己的全部功力传给了刚刚丧失记忆的女儿亚里莎。于是我们请亚里莎帮忙，这样队伍又壮大了。在瀑布处调查时得到剑（喝瀑布水可恢复体力）。

盗贼之穴

从绝缘村瀑布旁的洞口进入盗贼之穴。一路砍杀终于到了盗贼的大本营。发现妮娜和狼烟被囚禁，原来这一切都是狼烟的义兄赤眼魔和义妹所为。走进内室与赤眼魔周旋，再将他们关进地牢，妮娜也加入我方部队，狼烟出于感激送给我星降手镯（可装备）。回绝缘村见村长，他送给我隐身术秘技卷轴。解决危机后，我们一行四人又出发了。



环山湖

据从贝鲁斯得到的消息，我们前往环山湖，因为环山湖出现了水怪。一进村口就见一群人夺路而逃。原来是水怪来了，我们四人合力斩杀水怪使村庄恢复平静。

依达村

原本是一派生机的依达村被树妖吸干了土中的营养，变得民不聊生。但从一小女孩口中得知树妖并不坏，曾击退怪物救出村民。我们制服了树妖，希望它能停止吸取养料，树妖同意搬到家莱村边的树林中并与我们结成朋友。

南特亚城

我们得知南特亚城已被魔族攻占。在城内的国库中得到国王的新衣、圣光石、火炎草、钱和咒灵之镜（一大堆宝箱，真过瘾！但其中也混有许多箱怪）。找到祭坛发现有个按钮，按下后，墙后的空间转换泉露了出来。进入泉水，转换多次终于到了顶楼，见到了死神。显然他是个二流死神，否则怎会被我打死？反正我又得到了封印罗盘。

阿尔加达王国

贝鲁斯东北方的阿尔加达王国与南特亚是友好邻邦。我们在阿尔加达见到国王，他奖赏给我们一把国王的钥匙。用钥匙打开楼上书房里的宝箱，拿到了水羽衣、超合金之剑、合金护腕、还魂丹等几样装备和可以呼唤世上最强之剑——凤凰剑的凤凰徽章，并得知与甘尼斯王子订婚之公主逃跑的消息。使用凤凰徽章后，只见凤凰剑腾空而起，瞬时飞向远方。

甘尼斯王城

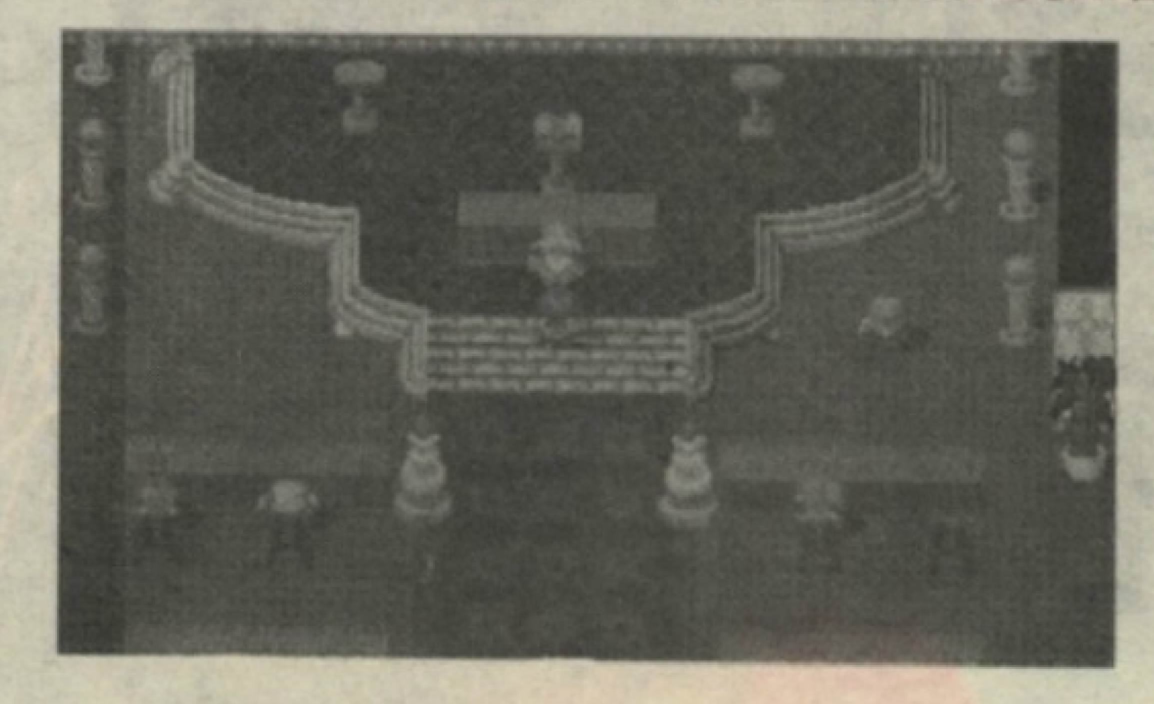
在雷鲁斯带领下，我们来到甘尼斯国王卧室门口。发现守卫不是宫内人，而“国王”也是曾被雷鲁斯杀死又靠洛黑斯特魔力恢复的强盗。我们与之拼杀一番后终于杀了假国王，使王子登基。地牢中的无辜被捉者也全部被放出来。雷鲁斯被正式批准与我一起攻打洛黑斯特（同时拿到开启废墟大门的皇家之键）。

爱斯吉

在爱斯吉，我把还魂丹赠与生病的孩子。为了感谢赠药之德，孩子的父亲送给我可引来地震的大地之铃和残影拳秘技卷轴。妮娜也在盖米尔鼓励下更加壮志凌云。

忘念塔

我们终于到了忘念塔，刚到塔顶就看见魔王洛黑斯特正在与先知争吵。洛黑斯特责备先知暗中帮助我们，而先知却镇定自若：“你应该知道神族还有其他生还者，只凭同样的法术怎么能断定是我？！”“不是你最好，你不帮我也就算了，不过你千万别和我作对，否则……”魔王说着消失了。我们赶快拜见先知，没想到先知说了句惊人的话：“你和亚里莎原是神族。”先知告诉



我们：神严帝——万神之首的另一邪恶化身——卡那虽被封印，但他创造的魔极地被神族背叛者洛黑斯特所用。因为细菌，几乎所有神族都差点丧生，洛黑斯特假称没有解药。迫不得已，神严帝之妻使用了毁灭咒和离魂大法，使未被传染的神族降临到了人间，而神严帝也凭借不死身法术再度复活。先知又说我和亚里莎生前订有婚约，只要找到两件信物——奇迹之戒和天照耳饰，我们就能回复神族的原身原力，而且只要找到圣辉石，就可破除魔极地的结界打倒洛黑斯特，拿回可使卡那复活的神示录。



废墟

在废墟中用皇家之键打开大门，发现了船。我们登上船向东方大陆驶去。

加莱村

在东方大陆加莱村，我们得知曾有两颗流星各自飞向东北方和东方，也得知东南方森林有妖精出现，而且传说启伟村的红洞有异变。

妖精森林

我在森林中又见到了老朋友树妖，他送我一件礼物：世界树之叶（可恢复体力、魔力，这么干瘦的树也是世界树!?）。

启伟村

在启伟村的祭坛上封印罗盘被解开，现在可以看到所有地点的坐标了。

红洞（西 88 南 164）

深入第二层，我们耗尽全力打开了封印。可刚刚入内，魔王洛黑斯特突然出现，他在我们周围布下结界，这结界必须有人牺牲才能消失，否则大家都要死在这儿。这个阴险的魔王！（分支三）我勇敢地触摸结界，“大家快走，我没问题的！”一阵闪光，结界消失了，我居然没死（体力一，赶快治疗吧）！在二层中找到奇迹之戒。一阵恍惚，我看见了自己，不！是看见我原神曾占用的身体。啊！没想到我神族的原貌这么酷啊！把已恢复神智的原来的自己送回家，得知那个“我”是因为贪玩掉入河中昏迷，我才能借用他的身体！那个“我”很生气，没办法，谁叫我用了人家的身体呢。

创世之洞（东 218 北 38）

南行，发现创世之洞，可洞门却上了锁。

雪严村（东 90 北 38）

在雪严村，得知创世之洞内有古代交通工具——飞空艇，以魔动石为动力。而吹雪剑也插在村外的高原上。

忘念塔

回到忘念塔见到先知，说明情况后，先知给了我创世之洞的钥匙。

创世之洞

在洞内要注意寻找，因为魔动石就在宝箱中。到飞船上放几颗魔动石，哈哈，我飞了！飞到雪严村南方高原打败护剑魔后，拿到了吹雪之剑！

水之都（西 124 北 22）

在水之都，得知东北方岛上的人鱼兴风作浪，于是我们又飞向人鱼岛。

人鱼岛

原来人鱼也是魔王的手下，打败它可得到银竖琴（可恢复体力）。

山中村（西 214 南 33）

在山中村，得知在火山洞里有火龙，喝到龙血可以提高功力。在小山上遇见一个不讲理的女孩，竟是阿尔加达王国逃走的公主。于是回到阿尔加达报信，再回山中村，只见公主正被阿尔加达的侍卫长追赶。

火山洞

在洞内，我们打倒了火龙取得龙血，竟意外得到了天照耳饰，亚里莎也回复了真身（好漂亮哦！）。

藏宝地（0，0）

在这儿调查拿到了圣辉石（我为了找圣辉石差点没疯掉）。

分支一

不进入神殿，我向魔族挑战。唉！力不从心，我晕了过去。醒来后得知神示录被抢走，所有参加神殿战争的人也都消失了，连神殿也被国王下令禁止进入。我来到教堂，神父请僧侣拉迪尔帮助我。我和拉迪尔来到甘尼斯，国王派雷鲁斯带我去神殿（如果去神殿，打败一怪物后雷鲁斯马上就回国王身边了）。我们三人一起去绝缘洞找亚里莎。我和亚里莎、拉迪尔打败强盗，狼烟加入队伍而妮娜回去照顾盖米尔。于是我们这支四人队伍开始了大冒险。

分支二

我没请雷鲁斯加入，单人闯盗贼之穴。找亚里莎帮

忙，强盗们失败后狼烟和妮娜加入了队伍。

分支三

狼烟、拉迪克、妮娜或雷鲁斯其中任何一人摸了结界都会死亡。出了红洞，我可以找任何人补充队伍。例如现在的队伍是我、狼烟、亚里莎、拉迪克，那么狼烟死亡后，可回甘尼斯找雷鲁斯帮助，拉迪尔死亡则可找妮娜。

最后一战

我们四人使用圣辉石进入魔极地。一进魔宫只见凤凰剑从天而降，于是我拿起剑直逼魔王洛黑斯特。一场天昏地暗的战斗后洛黑斯特消失了。我们发现神示录浮在一圆形封印前，这封印由光芒罩着，其中似有一人。这时先知和众神之首的神严帝出现了，神严帝走到我们面前告诉我们，封印内就是邪恶的卡那，他为了不让自己所种下的罪恶复活要亲手解决“他”，“难道您……”我明白神严帝和卡那本是一体，任何一方死了另一方都不能生存。先知走出来使用瞬间转移法，一瞬间我们似流星般飞出魔城，而身后的城堡随着一声巨响，浓烟冲天、火光四射，神示录、神严帝和其化身卡那都消逝在废墟中……

结局

在宾客的祝贺中，甘尼斯的王子(不，应是国王)和阿尔加达的公主缓缓步上礼坛。在大厅的后方，我轻轻对亚里莎说：“我们走吧。”亚里莎和我又迈向了一段崭新的历程。

附语

这个游戏给人的感觉似乎没完，相信还会有续作推出。大体来说整个游戏还可以，但细想感觉太普通，没什么新鲜感。笔者有许多没玩出的东西，如封印之杖、天怒之杖、破坏之剑、战神之剑、雷神之杖、魔界战甲、招待卷等，就要靠各位玩友自己努力了。

比较特别的是坐上飞船后的画面，可以媲美超任《最终幻想Ⅵ》的相似飞行场面。那种蓝天白云急闪过，高山大海任我跨之场景，确有鲲鹏展翅九万里之感。

还有许多道具或武器，如果使用(战斗中)会有奇特效果，如力之盾可加体力，疾电之杖、吹雪之剑都可当作法术用而不费魔力，但效力不强。此外还有雪冠、天怒之杖、奇迹之戒、天照耳饰的奇特属性……总之这个游戏有许多小秘密。

如果你觉得这个游戏还可以的话，就拿来试试身手吧！

附录一

魔法一览表[攻击为咒，防护、回复为术，()中数值为效果强度]

主角(战士)

1. 达斯	火咒(1)
2. 努德尼	圣光术
3. 亚雷斯	回复术(1)
4. 希查	火咒(2)
5. 基斯加达	催眠咒
6. 阿斯特加	封敌咒
7. 希查拉	火焰咒(1)
8. 萨加	雷咒(1)
9. 洛得斯	回复术(2)
10. 阿美亚斯	光咒(1)
11. 洛得因	回复术(3)
12. 萨加布	雷咒(2)
13. 洛得斯得	回复术(全体)
14. 因达多坎	还生术
15. 玛美因欧	飞梭咒
16. 夏萨路诊	超雷咒(3)
17. 拉基鲁德	空间转换
18. 洛克鲁得	出洞
19. 圣烈斯特	退魔咒(少出怪物)

亚里莎(魔法师)

1. 达斯	火咒(1)
2. 鲁加达	回气术(1)
3. 米多	冰咒(1)
4. 希查	火咒(2)
5. 希特鲁达	金光咒
6. 荷鲁贝达	回气术(2)
7. 美亚达	光咒(1)
8. 亚特鲁德	蛛网咒
9. 欧克鲁	地震咒
10. 莫达伊沙	吸能咒
11. 达斯特	火咒(3)
12. 米多亚	冰咒(2)
13. 欧克亚斯	土咒(1)
14. 亚里特南	燃斗气术
15. 阿美亚斯	吸能咒
16. 基米多达	飞雪咒
17. 伊特达勘	火咒(4)
18. 查里欧拉	眩敌咒
19. 来德玛斯	光护术
20. 阿基米玛	群星咒
21. 欧克鲁多	天火咒

22. 伊特洛斯　火焰咒
23. 特美克多　飞梭咒
24. 拉基鲁德　空间转换
25. 洛克鲁德　出洞

妮娜(占卜师)

1. 达斯	火咒(1)	2. 亚雷斯	回复术(1)
3. 希查	火咒(2)	4. 荷雷贝达	回气术(1)
5. 欧拉玛	星护术	6. 努德拉斯	唤灵术
7. 希查拉	火焰咒(1)	8. 玛特烈丁	迷雾咒
9. 欧拉鲁玛	星护术(全体)	10. 洛加奇	风咒(1)
11. 莱欧哈洛	回复术(2)	12. 欧斯玛	驱鬼咒(1)
13. 巴姆米得	隐身术(全体)	14. 洛得斯	回复术(3)
15. 亚雷立克	回复术(全体)	16. 鲁因克	回复术(4)
17. 阿美亚斯	光咒(1)	18. 基斯达	催眠咒
19. 欧斯鲁玛	驱鬼咒(2)	20. 亚多雷特	金光咒
21. 阿斯特加	封敌咒	22. 因达多坎	还生术
23. 欧克鲁多	天火咒	24. 阿南加	光护术
25. 希查拉斯	地熔咒	26. 阿基米玛	群星咒
27. 札那	雷尘咒	28. 洛得欧鲁	回复术(全体)
29. 阿里加南	燃斗气术(全体)	30. 达洛加特	风术(1)
31. 因达里哈	回复术(5)	32. 路德拉	驱毒术

拉迪尔(僧侣)

1. 亚雷斯	回复术(1)	2. 基斯加达	催眠咒
3. 努德拉斯	唤灵术	4. 玛特烈丁	迷雾咒
5. 阿雷特	金光咒(1)	6. 洛加奇	风咒(1)
7. 阿斯特加	封敌咒(1)	8. 洛得斯	回复术(2)
9. 莱欧哈洛	回复术(3)	10. 鲁因克	回复术(4)
11. 亚多雷特	金光咒(2)	12. 札那	雷尘咒
13. 因达多坎	还生术	14. 贝雷因路	光层术
15. 达洛加特	风咒(2)	16. 洛得欧鲁	回复术(全体)
17. 札那米克	黑洞降临咒	18. 洛得因	回复术(5)
19. 因达里哈	回复术(6)	20. 斯洛加米	巨风咒
21. 阿洛加玛	乾坤倒转咒		

附录二

秘技一览表[()中数值为消耗体力值]

主角

1. 隐身术(1/4)　2. 残影拳(50)　3. 斗气屏障(1/4)

拉迪尔

1. 残影拳(50)　2. 斗气屏障(1/4)

狼烟

1. 真空裂击波(0)　2. 残影拳(50)　3. 蝴蝶摔(0)
4. 魔冻气(1/4)　5. 魔焰拳(1/2)

雷鲁斯

1. 十字斩(0)　2. 刀风斩(20)　3. 焦热地狱(30)
4. 霸皇斩(1/4)　5. 隐身术(1/4)

(上接40页)

行人又奔回峭壁去取卡片。欧克使用钢索把利夫吊下峭壁，成功取回金卡。回到那奇怪的房间试一试。

风暴之石

利夫把门成功打开后，又是一座迷宫。晃一晃后，走进一间更奇怪的房间，利夫见桌上放置着一个奇怪的三角形装置，顺手把它带走。其它也没有什么奇怪之物，就离开古代遗迹转而向附近的水坝探险。水坝附近并无异样，但水坝上方发现一座象观测所的奇怪白色建筑，任何方法都无法把门打开，利夫只好使用螺丝起子把门拆了。里面有许多仪器，利夫注意到有一个象闹钟的机器，打开它得到一个类似电池的金属小圆筒。整个岛都走遍了，利夫急忙跑向夏拉的巢穴拜访。和她交谈时，注意到屋内有一铁闸门，门上有个三角形凹痕，和刚才取得的三角形装置十分吻合，利夫就把三角形装置放入凹痕中试试，没反应！再把金属圆筒放入三角形机器中试一试，门动了，出现了一条隧道。一直向前走，遇到的第一座梯子是通往水坝顶，再继续走碰上第二座梯子，向上爬两层后，仅见到另一座楼梯，向上爬，再爬上一座梯子就见到那只可恶的浣熊及风暴之石。那只浣熊一见到利夫就带着风暴之石逃了，利夫哪敢怠慢，紧追不舍。一阵混乱中，利夫抢到了风暴之石，为了怕再被夺回去，便和欧克、伊亚互相传递风暴之石。当伊亚传给欧克时，欧克一不小心没接着，使风暴之石掉入水坝中，那贪心的邱达为抢风暴之石也一并掉入水坝。利夫只好空手回到森林之王那儿交差。虽然没有风暴之石，森林之王还是为利夫开了庆祝会，心爱的蕾恩也被野猪释放了，从此他们过着幸福快乐的日子。风暴之石正在它掉落下来的某处运作着它的机能……



地球继承者
——妙狐神探

北京·玄狐攻关小组

嫌疑犯

事情开始于狐族的利夫与鼠族的史考利之间的总决赛，结果利夫输给了史考利。利夫的女友蕾恩出来安慰利夫一番。正在利夫懊恼时，麋鹿队长出现了。他奉森林之王的命令，寻找风暴之石。正巧野猪队长也率领他的手下到来，他们不愿受麋鹿队长的约束而和他发生了口角。在一阵唇枪舌剑之后，野猪队长矛头突然指



向利夫，怀疑风暴之石是利夫偷走的。利夫极力辩解，蕾恩也帮忙作证。利夫为了洗刷冤情，答应负责去寻找风暴之石，麋鹿及野猪双方各派一员监视。麋鹿派伊亚少尉，野猪则派欧克队长跟随。麋鹿队长告诉他们，时限为下次的月圆之夜。另外，野猪带走了蕾恩做人质，以免利夫溜掉。

艾拉那

出帐蓬，向前走几步，利夫见到右手边有一个算命人的帐蓬，便想进去算一算未来的命运，顺便再用算命人的水晶球找一找真正的罪犯。一阵交谈后，算命人建议利夫到犯罪现场查查看，顺便见见神殿的守护者——艾拉那女护卫，不过对她一定要真诚。路上碰到一些动物，必须与它们多谈话，以获取有用的信息。经过艾拉那侍仆所住的小村庄后，利夫一行来到了宝石寺门口。本性多疑的艾拉那在丢了风暴之石后更不轻易相信他人。无论利夫如何解释，甚至用他们的人格担保，她也不相信利夫。她要利夫去找一份森林之王的信物，以说明利夫的身份。前往森林找到森林之王后，把艾拉那的要求告诉森林之王。于是他给利夫一个金苹果作为信物带给艾拉那。找到艾拉那把金苹果交给她。原来那个金苹果是森林之王从前还是一名士兵时，由前任国王送给他的出战纪念品。接着艾拉那便会打开花园的门让利夫进入搜查。

线索

利夫先到花园左边的小花园，可捡到一个水桶。当逛到花园的右上角时，在角落发现一个奇怪的脚印及一串酸莓。这可能是罪犯留下的脚印，当然要找人鉴定一番，可是找谁呢？当然是知识为各族之冠的鼠族智者。到了鼠族的洞穴门口，鼠族的看门人一副高高在上的样子，根本不理睬利夫。跟他搭讪一番后，利夫要求见长者，但除非有预约，否则不得进入，所以利夫决定要欧克和他谈一谈。接着利夫拿起墙上的斗蓬，化妆成鼠族向内独自走去。在日晷室有一只老鼠以为利夫是卷宗管理员而问利夫问题，只得查密码手册回答他。利夫再走一小段路便可来到希斯特的房间。和他讨论宝石遗失的问题，利夫告诉希斯特关于神殿花园脚印和酸莓的线索。可惜利夫无法把脚印挖来，希斯特也没时间去神殿，所以他叫利夫去找雪貂买些石膏，以便把脚印复制一份拿回来。别忘了把酸莓交给希斯特。

石膏印

走到大门口，利夫叫回两位同伴，接着就去雪貂村买石膏。到了雪貂村，问了几个雪貂工匠，才知道只有酒店有石膏卖，利夫一行人又奔向了酒店(进入雪貂村后，沿行进方向左边的一条石子路走到底，再过一拱

门，右边那个门是玻璃大师的家，左边就是酒店）。可惜利夫没有钱，怎么办呢？对了！有银质勋章啊！所以又回到嘉年会的货币兑换处用奖章兑换现金。一开始讲定是二十元，可恶的奸商后来又减为十五元，为了救心爱的蕾恩，也只有乖乖地接受了。换了现金立刻到雪貂村酒店那儿买石膏。本来现金就不多，利夫打算杀个价。可老板就是不二价——刚到手的十五块钱马上又换成了一包笨重的石膏。利夫马上赶到神殿的犯罪现场去制作脚印的石膏模子。先把石膏放入木桶内，接着找一些水和石膏混合制成湿石膏，再用湿石膏制成脚印模子，带去给希斯特看。希斯特似乎已经知道了这脚印是谁的，但他先不告诉利夫，而要他们到野猪王的城堡打探消息，才肯告诉利夫实情。



野猪王

不得已，只有硬着头皮去野猪城了。到了城堡的大门，碰上两位想刁难利夫的警卫，利夫三人只好演了一场戏来欺骗警卫，终于混入城堡内。走过一连串的长廊来到野猪王的面前。野猪王泡在泥浆池中，明显刁难利夫，要利夫走入泥浆池中才肯和他说话。反正主要是探听情报，利夫和野猪王随便闲扯一阵。找个理由正想离开时，恰好看到蕾恩，利夫也就放心了，并告诉蕾恩一定会把她救出来。正要离开时，利夫觉得好像在泥浆池中碰到了什么东西，出了野猪城堡后整理身上的皮毛时，竟然发现了一只狼首戒指。当利夫告诉希斯特在野猪王的泥浆池中找到了一只狼首戒指时，希斯特的语气让人觉得事情不妙。不过利夫知道了那脚印是一只三十多岁的浣熊留下的，而且希斯特根据酸莓推测，浣熊可能来自北方。临走时，希斯特把狼首戒指交给利夫当报酬，并告诉利夫以后可派上用场。利夫终于有目标了，可是一伙人对北方的地形根本不熟，该怎么办呢？先到山上去看一看北方野地的地形吧。

捕光机

一行人到了北方的永恒山脉，利夫在山上的房子里碰上了狗族的泰邱。向泰邱打听北方的消息后，知道他不但是个制图家而且还拥有北方野地的地图以及捕光机（根据谈话推测出捕光机即是我们现在的望远镜，而破碎的零件即镜片）。为了获得泰邱手上的北方野地地图，利夫答应帮他修理捕光机。但地图只有一份，泰邱也需要，所以他同意再帮利夫复制一份。但谁能修好捕光机呢？还记得雪貂工匠吧，大概也只有他们了。利夫去找雪貂工匠的玻璃大师，但大师说修捕光机超出了他的能力，因此他要去问一问雪貂工匠的领袖——隆卡。由于隆卡也不太了解捕光机，所以还要问一问全知者。不过工会有个规定，必须是工会成员才可以询问全知者问题，于是利夫必须通过工会的测验才能成为工会的一员（解法同七巧板）。完成测验后，利夫获准可问全知者问题，不过问了老半天，仍不得要领，因为捕光机并非此物体正确的名称，必须找希斯特问一问。问过之后，才知捕光机原名望远镜，而破损的零件叫透镜。利夫再回到工会问全知者有关透镜的事，全知者才告诉利夫捕光机的修法也就是透镜的制作方法。责任当然落在玻璃大师的身上。过了一段时间，玻璃大师告诉大家说没有抛光粉，全知者指出抛光粉的名字叫红粘土。可谁都不知道哪有抛光粉，忽然欧克说出了野猪王的泥浆池里含有红粘土。不得已利夫只有再去野猪王的城堡了。想办法贿赂城堡门外的守卫，到野猪王前面和他一番胡侃，趁机走入泥浆池中，利夫会沾上一身泥浆。马上找机会离开，把红粘土给玻璃大师。不一会，玻璃大师就交给利夫一片全新的透镜。

受困

拿到透镜后，利夫朝泰邱的房子走去，和他交换地图。拿到地图后，碰上艾拉那派来的使者，他要利夫把信交给艾拉那的姐姐阿拉玛。收下信后，利夫便向野地行进。走着走着，来到了狗族的城堡。狗族王子定下两种方法可让利夫他们通过：一是付费，二是说笑话逗乐他。很可惜利夫早就没钱了，只好说了一大堆无法逗人笑的“笑话”，所以被狗王子关进了监牢。利夫发现地上有一个木碗，就用木碗敲打监狱铁门把狱卒引来。狱卒是个老好人，就向他要了食物及汤匙。利夫发现有一面墙的一块石头有点松动，就用铁汤匙挖，但是推不动，一定是没力气，大概是太久没吃饭了。勉强吞下狗食，集合三人之力，终于把石块推开了。不过洞口太小，只有利夫能勉强通过。利夫在通过遂道时，不幸掉入狗族城堡的地下迷宫中。转了好久，终于逃出了迷宫，看来利夫只有单枪匹马到野地去搬救兵了。

释放伙伴

到了北方野地，不知不觉走到地图上印有一个帐蓬标志的地方。以为可以休息了，想不到出现了一只猫要把利夫抓起来当俘虏，利夫想反正有休息的地方，而自愿被猫抓起来。到了猫族的管区，见了他们的首领——布劳法。她答应招待利夫一晚，另一方面也从其他猫口中得知布劳法的女儿莫朴受伤的事。第二天早上起床后和布劳法交谈，利夫为了报答布劳法，答应帮她找药医治女儿。利夫离开猫族的管区向着北方的一间小房子走去，这该是艾拉那姐姐阿拉玛的房子吧！到达目的地后，试着把信塞进门缝中，竟然被一只老猫扔了



出来。把所有的门缝堵住，终于让她自己把门打开了。利夫给阿拉玛看了信后，顺便问一问阿拉玛附近有无医生可以医治布劳法的女儿。虽然回答是"没有"，但是阿拉玛知道一些民间秘方可以救莫朴。可她缺少某些药材，要利夫去寻找，所缺药材分别是猫薄荷、蜂蜜及针线。猫薄荷就在北方的河口边。再就是蜂蜜，利夫来到一棵橡树下发现了蜂窝及一堆蜜蜂，但太近会被叮个满头包。利夫见地上有一些干树枝，顿时心生一计：用烟熏开蜜蜂！但如何点火呢？他到采石场去逛逛，看有没有可用的物品，果然在那儿捡到了火石片及绳子。回到橡树那儿点燃干树枝，熏走蜜蜂后取得蜂蜜（记得要把火石片和铁汤匙磨擦才能产生火）。当利夫经过森林空地时遇上商人蜜脚凯拉斯。运气真好！他有针线卖，可利夫已身无分文了，只好用狼首戒指和他换得针线。得到三种药材后，交给阿拉玛，她把药制好交给利夫。利夫马上赶往布劳法的管区医治莫朴。医好了莫朴，野猫族在当晚开庆功大会庆祝莫朴复原。利夫此时要求布劳法帮他解救同伴，于是猫族趁夜黑时在狗族城堡的食物中下了安眠药，使大部分狗睡着了，利夫顺利潜入城内。进入迷宫后，绕了老半天竟不小心绕到王子的房间内，还好他正在睡觉，利夫见他身上有钥匙，便轻轻靠到床边以免使地板发出声音（史奎克即SQUEAK，地板发出的声音）。从王子身上取到钥匙，然后赶去牢房把同伴救出来，一起逃离城堡。

北岛

再度开始找寻风暴之石及浣熊的旅程。狼首戒指很重要，却在蜜脚凯拉斯手里，怎么拿回来呢？利夫在独自旅行时曾在采石场的矿区内发现过一些漂亮水晶，也许蜜脚凯拉斯肯用水晶交换戒指，因此一行人又前往矿区采取水晶。当他们到采石场拿水晶时，利夫和伊亚用尽了力气都拨不下来，还是强壮的野猪欧克把水晶取到手。拿到水晶向森林空地寻找蜜脚凯拉斯（凯拉斯不会总待在同一个地方，要多走几个空地），换回狼首戒指后，立即向北方的峡谷走去。到峡谷时，利夫一行不幸碰上断路，伊亚由于有一双强劲的腿，很轻易地跳了过去，然后他们用绳子搭了一座绳桥安全通过。持续向北走看到一处渡口，一只老狼躺在一艘木筏上睡觉，要给他钱或金子才肯载利夫到北岛。利夫把狼首戒指交给他看，老狼一阵惊讶后，把一行人送往北岛。途中顺便问问关于戒指及有关北岛上狼的消息，但老狼不肯透露浣熊的情况。

黑爪猎人

到达北岛，不知不觉来到瀑布下，遇见一只独自生活的母狼，名为夏拉。她叫利夫不要烦她，利夫就继续来到水坝。想不到在那儿中了黑爪猎人的埋伏而被关入牢中。稍后，两只狼以征服者的姿态来宣告利夫一行的命运，后来那只叫作邱达的可恶浣熊出现了，利夫确信风暴之石是他偷的，当初推断果然没错！利夫他们在牢中呆了一晚，夏拉一大早趁黑爪猎人出去打猎时，把利夫他们放了出来。逃出牢狱，利夫顺便在黑爪猎人的管区搜索一番，在酋长的营区中发现一个古代纪念品就来了个顺手牵羊。离开营区后，在营区东边海岸的峭壁上发现一张金卡，可惜没有绳索无法取得。走着走着，来到一块象是机场的地方，他们又进去东翻西找。在一房间幸运地找到一根钢索，在另一间的仓库发现一扇只能打开一半的门，旅游商人蜜脚凯拉斯也到了北岛上，利夫想去看看他那儿有哪些能派上用场的物品，结果发现他那儿竟带有油灯。想买可又没有钱，于是骗蜜脚凯拉斯岛上有宝物，并用在黑爪猎人营寨找到的古代纪念品换取油灯。他们把油灯的油倾倒在那生锈的门上，门终于被打开了。进入仓库，翻了老半天，结果只有一把螺丝起子值得带走。利夫又在另一间房内发现一个奇怪的门，不过好像需要某种卡片才能打开。对了！刚刚不是在海边峭壁上发现一张金卡吗？一

（下转37页）

生化悍将

北京·谢钧



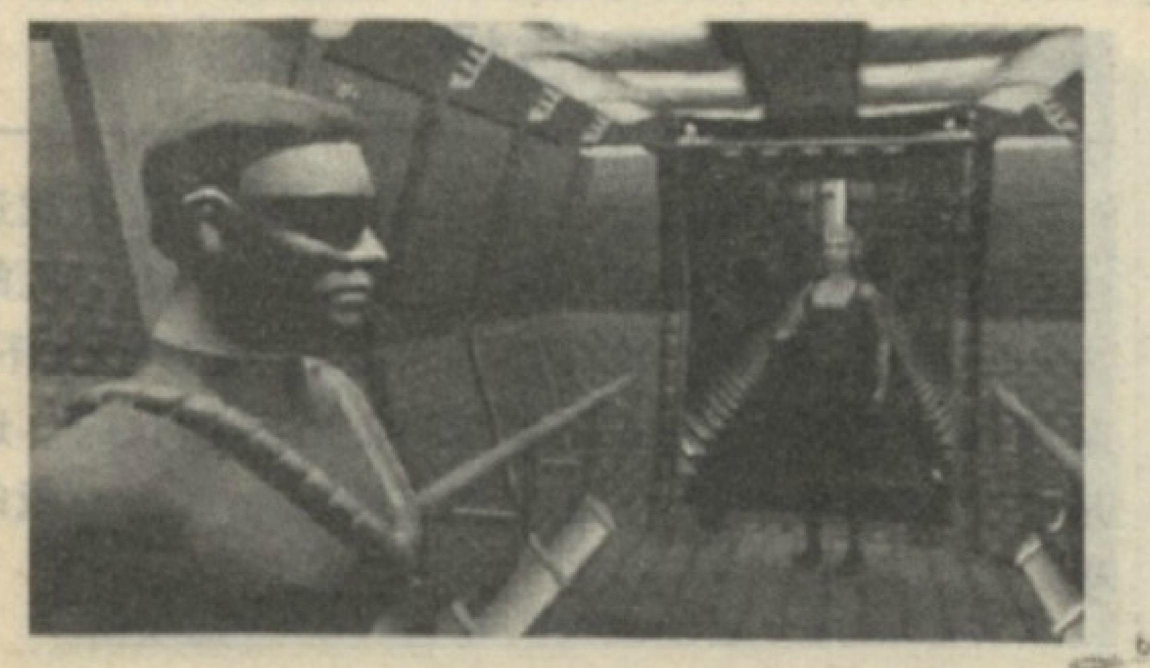
《CYBERIA》是1994年由Xatrix公司制作，Interplay公司发行的全三维光盘游戏，容量大约270M。游戏集动作、飞行射击、解谜于一体，是近年来不可多得的优秀游戏。游戏画面流畅，尤其是主角的动作设计得十分完美，达到了以假乱真的地步；音响震撼逼真，每一个细节都再现得恰到好处；大量的3D动画更令游戏炉火纯青。

保卫海上基地

碧海蓝天之间，一艘汽艇高速地驶向海上基地。到达基地里面，汽艇上下来一人。他头戴深黑色W形眼镜，身穿褐色紧身衣，脚上一双白色平底快靴，背着圆筒形灰色背包。只见他走进最右边的一扇门内，里边是很长的一段通道。刚走几步，左边突然出现一个身穿红衣、手持光束枪的女人："慢慢地转过来，放下你的武器！"他只好照做（按←）。正在交谈时，基地受到了敌人的攻击，两人一左一右匆忙跑向基地的炮台射击敌人。敌人终于被打退了，两人在火红的夕阳下热烈地亲吻，但突如其来的电击使他失去了知觉。

逃脱

当他醒来时，发现自己身处一间大仓库之中，周围



堆满了货箱，双手被电子锁反绑在椅子上。面前一人按下遥控器，一股电流使他全身剧烈地疼痛。这时身穿红衣的女人走过来："干什么？你会杀了他！"他们争吵着，一声巨响，两人全都倒了下去……电子锁也因为失控而自动打开了。他走到那人身边，从地上拾起了自己被



敌人拿走的臂枪。向右拐，从梯子上到二层，进到一扇门里，迅速按下门右边墙壁上的按钮（只有三秒钟时间），锁死这扇门以防止敌人从后面开门攻击。他在门旁货箱的掩护下，看到另一尽头的敌人收到信号而向这边走来，等到敌人走到门旁，趁机一枪干掉他。快速向前跑到TF－22隐形战斗机的下边，用货箱掩体，再解决掉另一敌人。走向战斗机，刚要蹬上飞机，细微的钟表声使他警觉起来，在飞机腹部他发现了一枚定时炸弹，使用F1红外感应和F2金属透视可看到炸弹的内部结构，在紧张的拆弹之后，飞机起飞了。

飞行大战

MISSION 1 炸毁OPEN海上的一艘航空母舰。
MISSION 2 摧毁敌人在MILITARY岛的供给仓库。
MISSION 3 在NORWAY穿过敌人的海峡封锁线。
MISSION 4 只有唯一的一条路通向ARCHANGEL MILLTAKY港。

MISSION 5 穿过 FREIGHT 隧道。
MISSION 6 在 ZUBROVSKA 加油。
MISSION 7 到达 CYBERIA 基地最后一站——冰岛。

CYBERIA 基地

飞机降落在一块平坦的雪地上。他在一个"人"字路口犹豫了一下,(正门敌人火力强)决定从基地的通风口进入基地(右拐),在通风口转动的巨大排气扇的缝隙中跳过后,来到发电室。这里噪音极大,必须快速走过。进到储藏室,从左边门再进到基地的主通道(如从大门攻进,必须拨动逻辑电路的密码锁才可进入主通道)。门对面有一密码锁,可打开主通道的大门,利用 F1 红外感应可轻而易举地得到密码:2571。在主通道的右边门里,听见有敌人的谈话声,冲进去干掉四人,解决了后顾之忧。继续前进,在卧室中察看,地上、床上到处是衣物。注意到墙上有一幅爱因斯坦的画像,这里为什么要挂他的画像呢?走出卧室继续前行,在尽头的一个房间中,发现有两人正在谈论着什么,等其中一人走出房间后,开枪干掉座位上的人,可穿过此房间进到另一通道。走到通道尽头,进入右边电脑控制室。在一台电脑前,他坐了下来,但这台电脑询问密码,他试着输入爱因斯坦的名字:EINSTEIN,果然电脑启动了。在菜单的第一栏中记录着许多人的资





料,其中最后一页,记录着门口电梯的临时密码,他立即记了下来。出门刚走到电梯边,电梯门突然开启,里面的人慌忙拉开手榴弹,本能的反应使他快速举起右臂开火,敌人倒下了,但手榴弹即将爆炸。他立刻冲向电梯旁的按键,飞快地输入刚刚得到的密码,电梯大门关上了,只听"轰"的一声巨响……

回到储藏室,在一货箱的背后发现了运送货物的电梯,推开货箱上电梯到下一层,在门缝中向房间里望去,没人。进门后小心地绕过光亮的地区,来到一扇大玻璃窗前,里面的人正在计算机前输着什么。等他转过头时,迅速走过,进入另一门里。向右走到尽头,在一房间中他透过大玻璃窗看到桌子上放着一张红卡。操作房间内的电脑,打开玻璃窗对面房间的通风窗口,再回到运货电梯处,推开右边的铁网,进入通风口,在靠近尽头处,从通风窗口拿到房间桌子上的红卡。穿过计算机输入员的房间走到主通道上,干掉左边另一房间内的敌人,再走到一扇合折门前,用大门作掩护击毙另一边的敌人,进到左手房间。开动计算机,选取-6(对应 60%)、-7(对应 70%)、-8(对应 80%)中的一项,电脑程序转向细胞大战,符合要求时即可离开。再进入通道尽头的房间,这时已经没有退路了,因为大门已被锁死。这个房间有严重的核辐射,他注意到地上的死人已糜烂不堪,于是没有动房间里的电脑。直接进门,在控制大厅的操作台前按下细胞大战的相应数字后,站到控制台上,等身体罩上保护层后,就不怕辐射了。进入里面的房间,地上有一小型飞行器,操作计算机遥控飞行器,利用计算机屏幕,显示与基地内的飞行怪物战斗场面。全部消灭了怪物以后,即可进入前面通道。在尽头的大门旁,有一气控开关,利用 F2 透视功能,拨动四个阀门,让气体通过,大门即开。

太空决斗

在巨大的房间内,他与一生物飞行器合体,飞向太空,飞向敌人的太空基地。这时游戏音乐变得十分悲壮。在大战之后,他们被太空基地爆炸的强烈冲击波震回到地球上,坠落在雪山之中……不久,直升机救护队赶来,救出了他们。

后记

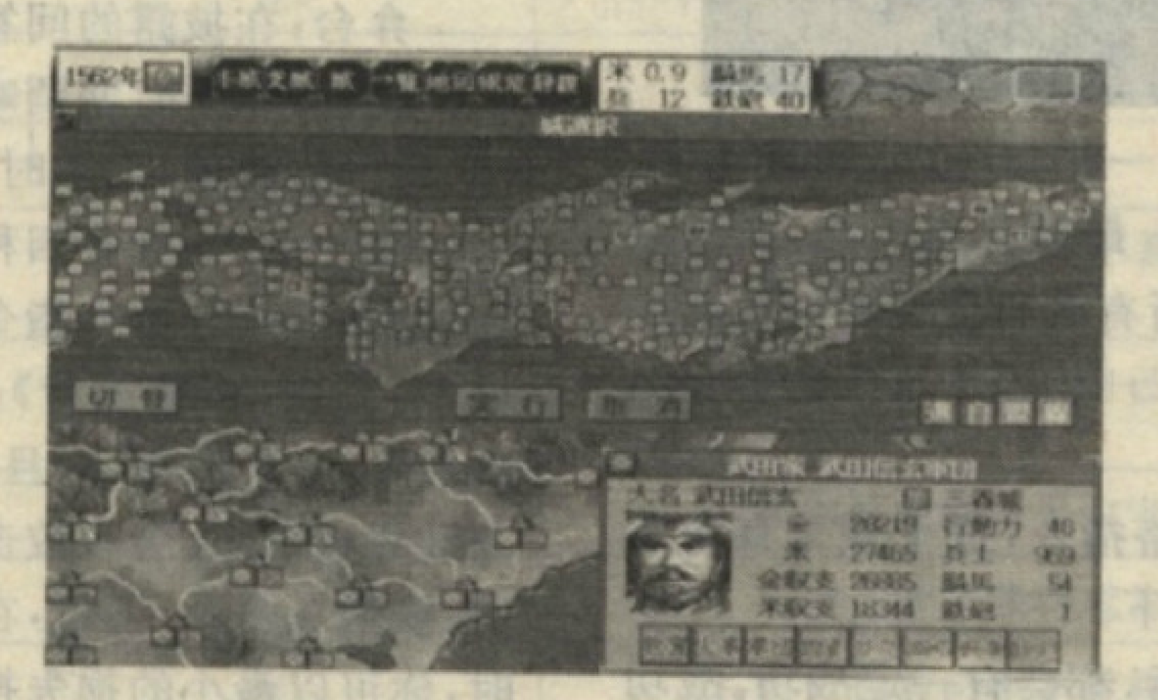
游戏动作部分的难点是射杀敌人,修改游戏速度也行不通;飞行射击部分的七关是此游戏最好玩的地方,无论画面、音乐、音效好得无以名状,且难度不大;解谜部分必须有多种知识和技巧才能顺利过关,这正是游戏的魅力所在。总之,玩此游戏真是超出一般的享受。

信长之野望

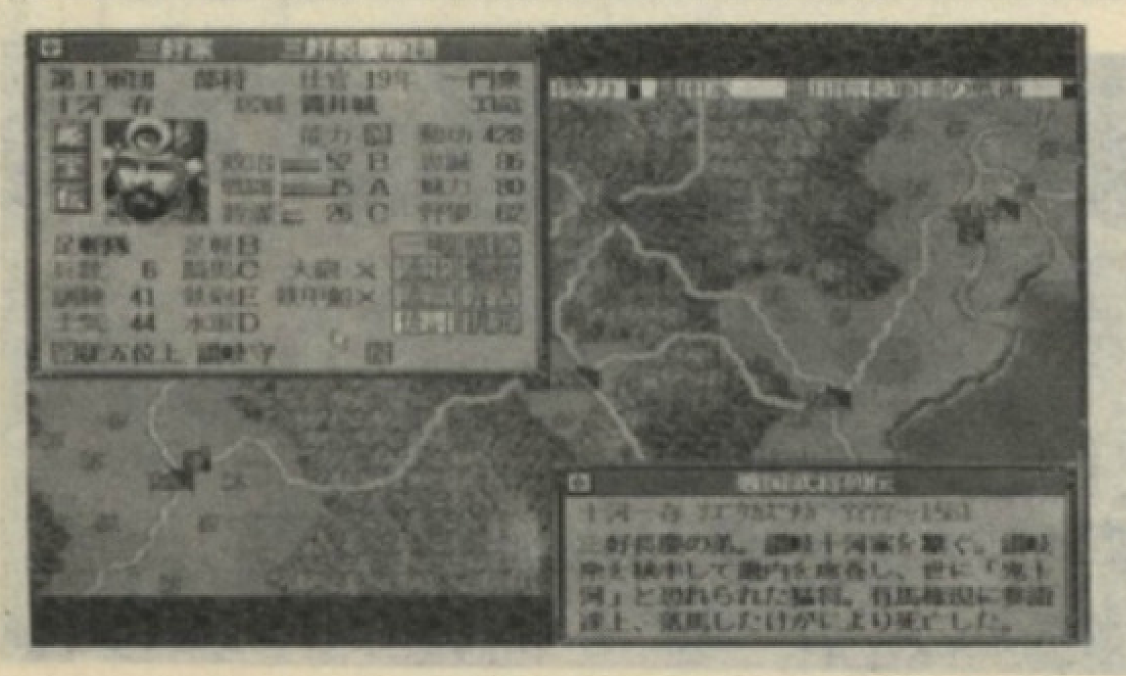
——天翔记

上海·AINO

KOEI公司近期推出了两个SLG精品：《三国志Ⅳ》和《信长之野望——天翔记》。相较之下，《三国志Ⅳ》较简单，而《天翔记》则较难。由于《天翔记》一年只划分四个季节行动，每个季节做事又较少，顾前不顾后。在短短数十年内要征服四十多位大名(一百多座城池)是相当困难的。而就操作性和游戏性而言，孰优孰劣，尚难定论。不过就笔者数十次通关《三国志Ⅳ》来看，《天翔记》较难打(除正规途径外，《天翔记》几乎不支持GB、FPE等工具)。需日文DOS才能玩的《天翔记》，不修改而统一全国对各位玩者而言，确实是一种小小的挑战！



笔者前期所玩的《霸王传》和《天翔记》差不多(就格局、指令来看)。不过，在细节方面，可看出光荣公司对《天翔记》下了不少功夫。如原来取消的忠诚度又有了；各种加武力、野望、政治力的宝物也有三、四百种！把月份行动变成季节行动，它的攻击也就成了一种新的尝试(即在野战和攻城战中)。若攻下一座城后，还有大量行动时间的话，可同时攻下版面中剩下的几座敌军城池。笔者就曾用织田信长的第一军团，一气攻下武田信玄的八座城池(两次进攻)。在《天翔记》中，除大名所率的第一军团外，其它军团可由大名任命，或者独立攻城，或者开发内政，以此减少玩者所控大名行动力的耗费。所以当一个大名有了一定数量的武将、城池以及军队时，就有必要划分成几个军团，在各条战线分别破敌，最终统一全国。在游戏中，还有一点非常重要，那就是友好度。若你所率的军队要进攻另一位大名时，与相邻的大名一定要搞好关系，必要时，他们都会出兵助阵。你大可屯兵城外，等他们两败俱伤时，乘机攻下内城，以后，再灭其他大名，也就易如反掌，不必担心自己的操作了。笔者就曾使用此法，使身边三位大名，一名被灭，二位大名就剩下几百兵士。然后，一鼓作气，乘势攻下，伤亡亦很轻微，此乃三国中驱狼吞虎之计也。不过，在和强大大名接壤时，如武田信玄身旁有上杉谦信、织田信长、德川家康、今川氏元等几位战国时赫赫有名的大名，兵势都十分强盛。若只顾一味进攻，兵力损耗太多，他们会群起而攻之，你的领地就会迅速减少。为了避免此种情况发生，只有用金钱交好一方，必要时，用政治联姻亦可。若成功了，可借某一方兵削弱另一方，最终吞并其中一方，剩下一方也就不用愁了。



游戏一开始，有三个年代可供选择：

一、信长的诞生(1534年)

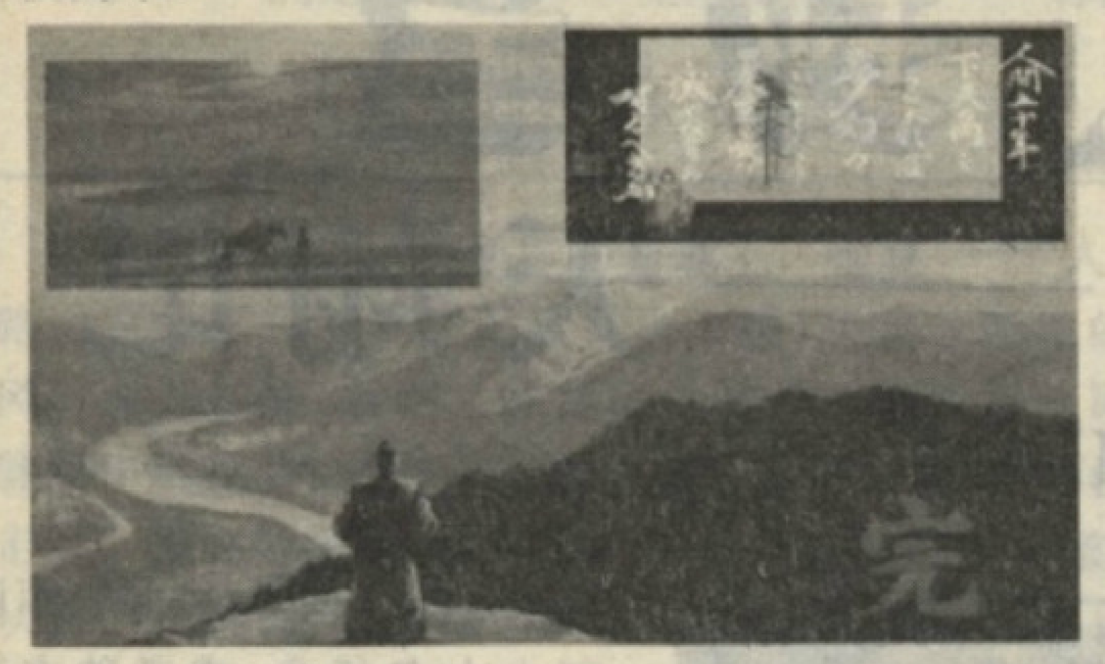
此时强大的大名分别为大内义隆、细川晴元、长尾为景、今川氏元。此时，武田晴信与织田信长已有潜力。

二、桶狭间的合战(1560年)

武田信玄、上杉政虎、今川氏元、北条氏康、织田信长、大友义镇、毛利元就、三好长庆、岛津岛久已成为这个年代中强大的大名。

三、信长包围网(1571年)

此时织田信长、武田信玄、上杉谦信、毛利元就、北条氏康、大友宗麟、三好义继都非常强大，用他们攻关比较简单。



在游戏屏幕上，最上面有一排指令，分别是本城、支城、城、一览（势力、军团——最多只有八个，所领家臣、家宝、官位——包括大名所有有官位并在你大名手下的武将）、地图、机能、静观——相当于这次行动全结束，等于三国中的结尾。

在大名行动时有一排战略指令，每个城又有自身的战略指令，下面就来描述一下。

每员武将在做了一定事后，都会有一定战功。战功不同，在大名手下的官职也不同，同时也影响到武将的领兵数量。

官职	战功	领兵
宿老	900	100(00)
家老	600	75(00)
部将	350	55(00)
侍大将	150	40(00)
足轻头	0	30(00)
浪人		0

这些指数是挺有用的，另外，每个武将都具有足轻、骑马等方面的带兵能力，由高到低排列为：S〉A〉B〉C〉D〉E。每个武将最好按能力来带领士兵，不然，会吃大亏的（武力高低并不有效，因为通过战斗，武力会大幅度提高）。

每个武将通常大都有一、二项技能，在战斗时，每项技能或多或少有一些用处：

一喝：可使在自己身边的武将（不论敌我）一下子从身边离开。

暗杀：可在和平或战争时暗杀敌武将。

流出：和平时调略用。

煽动：和平时可用，但战争时不要轻易乱用。用时，会出现一个妖怪，来破坏军队。笔者共用了九次（整个攻略中），其中打到自身部队有五次，羽柴秀吉7500人的部队骤减到5500人。

流言：和平时期调略用。

弁台：在披露的问答时用。

烧讨：和平时期调略用。

挑拨：战争、和平时用，战争时挑拨敌人军队。

战斗中，一般有四种指令：技能、内应、鼓舞、退却。在城中时，还有城外指令。整个战斗场面分为野战和笼城战，画面象《霸王传》，地形和《三国志Ⅳ》差不多，一次战斗30个回合，而且即止，不会延续到下个季度。在与敌靠近时，才会有攻击指令：普通攻击、突击（一齐攻击、铁炮攻击）。不过，在乘敌混乱时，攻击最有效。这时，你可以最小的损失换来敌军的大量伤亡，要好好利用。胜利条件即是占领敌城中的内城，所以，不必管敌军的部队，只要迅速占领内城，敌军剩下军队就会溃散。

平时，也要多提高和其他大名的友好度，战斗时，他会出兵帮你。不过，千万要派兵紧紧尾随其后，因为，一旦他占领你要攻的大名的内城，城就算他的了。所以，一旦他们两方伤亡惨重，你就可乘势占有敌内城。剩下的，就是唇亡齿寒的故事了。

最后，各位玩者要迅速见到关底，那么该怎么打呢？不用工具，大概只有一个办法吧。我在1560年选了8位大名，到了1562年夏就全国统一了。看着只有2年多，时间倒花得不少。相比之下，结束的画面却令人失望得很，比《三国志Ⅳ》还次。不信，您自个儿看吧！

（见下页附表）



附 表

一级指令	二级指令	三级指令	消耗行动力	消耗金钱	作 用
教育	讲义		5		可使被示范武将某项参数提高
	披露	1. 茶会	50		以茶器为奖品，可让自己手下7员将领比拼，加政治力——每一武将
		2. 御前试合	50		以兵器为奖品，可让自己手下7员将领比拼，加政治力——每一武将
		3. 问答	50		以兵书为奖品，可让自己手下7员将领比拼，加政治力——每一武将
人事	登用		5(登)	1～500	登用自己领地在野武将
	升进		5(升)		达到一定战功，可以升职，用来带更多士兵
	褒美		1人 2人 3人 4人 5人 5 9 12 14 15	1～100	提高武将忠诚度
	隐居		5		当大名各项参数不高，可隐居，让自己手下有血缘之人来继承
	缘组		5		可让自己手下和自己女儿结婚，成为一门众——同一家族
	惩罚	没收	5		可以没收武将手中宝物
		追放	5		可以让手下武将成为在野武将
军团	任命		20		可以让自己手下武将成立新的军团
	分配		10		分配钱粮(军团)
	合流		10		两个军团合二为一
	人替		0		让军团编号改变，如第二军团成为第四军团，但第一军团不能更改
	再任		10		让军团团长变更
物资	购入		10	不定	可以买金、米、马、铁炮、大炮、铁甲船、宝物
	壳却		10	不定	可以卖金、米、马、铁炮、大炮、铁甲船、宝物
	输送		10		可以运送物资
	征发		10		从民众中收税，但要降低民忠度
外交	同盟	同盟请求	20	不定	两国成为同盟国
		共同对敌	20	不定	以相同敌对为目标(大多如此)
		友好度提高	20	不定	提高友好度
	婚姻		20	不定	两国成为亲家
	手切		20		同盟破裂，手下、民众忠诚度、统治度降低
	胁迫		20		胁迫小大名全军投降
	朝廷		20	不定	招商朝廷贡献度
会见	奖励		0		大名会见手下武将，提出自己的意见
	指导		0		
	叱咤		0		

一级指令	二级指令	三级指令	消耗行动力	消耗金钱	作用
调略	内应		10	1～500	调略他国武将成为内应武将
	谋略	住民说出	10		使他国城池中人民外流
		一发煽动	10		煽动他国人民
		流言飞语	10		使他国武将或民忠降低
		武将暗杀	10		暗杀他国武将
		烧讨	10		破坏他国国力(粮)
		合战诱发	10		诱发战争
战争			30		对他国进行攻战
评定	完全委任		20		对手下各个兵团发布命令
	内政开发				评定中,各项指令大都有对象城以及禁止行动指令
	军事强兵				
	防具余备				
	人才育成				
	敌城攻略				
内政	开垦		1～5人,5～15点	<200	开垦土地
	商业		1～5人,5～15点	<200	发展商业
	筑城		10	不定	建筑城池,不过需加强城防御度到最高
	施工		5	不定	提高民忠度
军事	征兵		10	不定	征集士兵
	训练		1～5人,5～15点		训练士兵
	编成		5		可以每员武将手下兵自由调配,强将领坐兵
	移动		0		移动武将
	呼寄		0		在某城时,召唤武将到来

(上接61页)

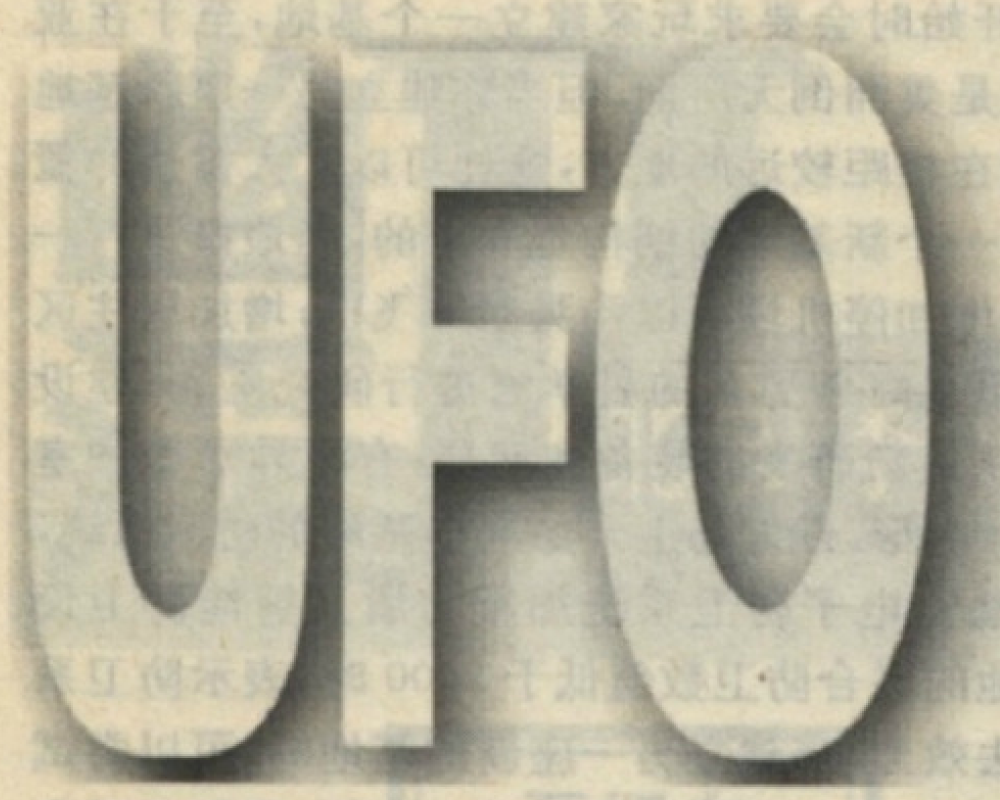
课题就是挖掘人体的第六感觉。试验是通过四根高度、大小都完全相同的电磁极,来产生一个强度、振荡频率相同的磁场,通过改变电流大小可适当调整磁场范围,然后经过磁场振动,改变原有的生活空间。但人们忽略了磁场效应带来的负作用:基因突变。它不仅改变了人体大脑的松果体,也改变了空气中所有微生物的组织结构。基因突变后的生物变得异常强大,它可以轻易袭击磁场中的任何活动体(包括人类)。这个意外发现无疑会为公司带来一笔巨大的财富,这点公司是不会放弃的。你们可以想象一下,如果未来军队都装备如此机器,那结果……

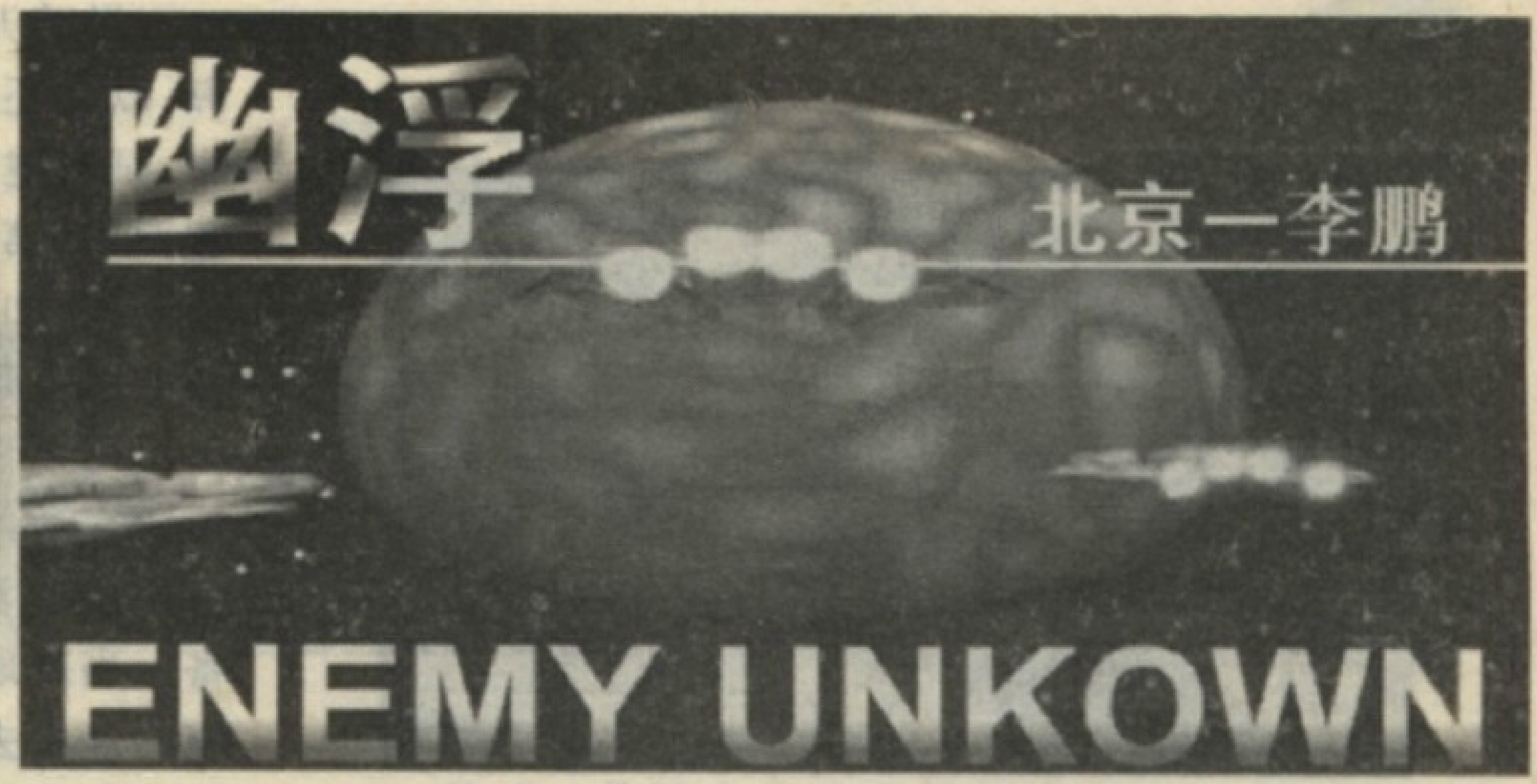
有句俗话说得好,最危险的地方往往就是最安全的地方。这里发生的一切,原来都是公司一手策划的,从飞船坠毁到后来的种种事件。这完全都是为了转移人们的视线,让公司的实验在一个稳定的环境下运作。

肯特和琼斯都是公司的高级研究人员,由他们负责的AW工程,现在已经进入最后的实验阶段。原来公司早在几年前,就已选择好拉斐尔星球作为实验场,并且派遣AW项目主管肯特来暗中协助实验的顺利进行。

故事是结束了,但它留给我们的启示却是永久的。





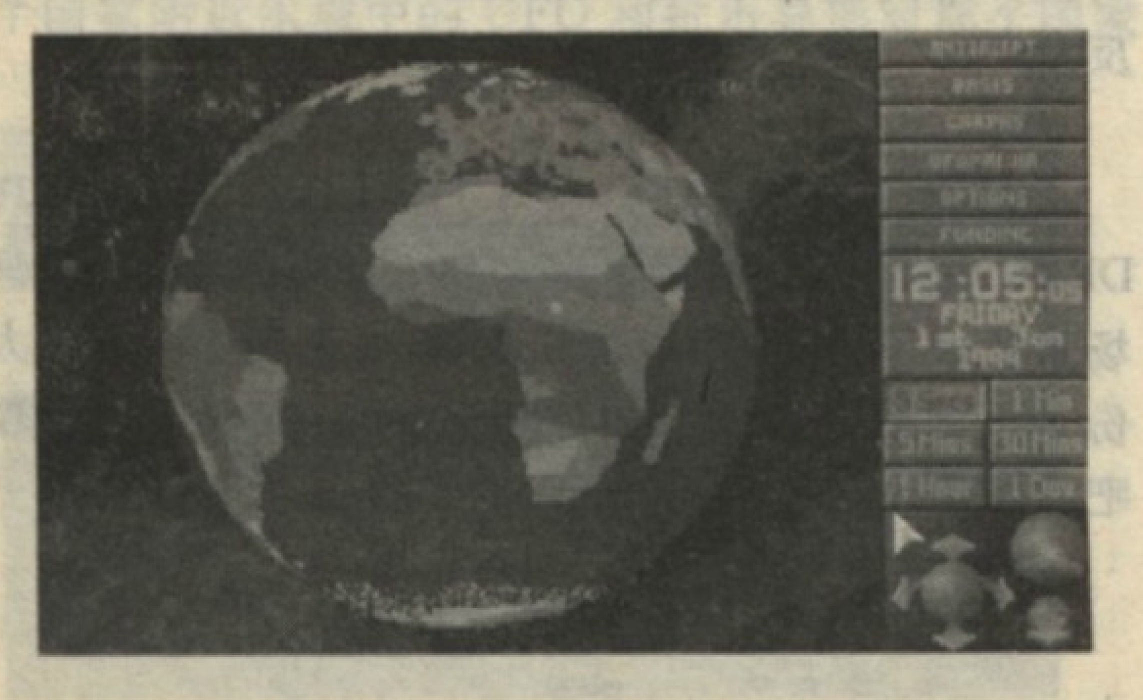


由 MICROPROSE 出品的《幽浮》已面市很久。这款游戏虽然取材于陈旧的故事：对抗入侵地球的外星人。但它在结构及可玩性上却有相当高的水准，堪称近期策略游戏的佳作。单是其小小的 10 兆容量（CD-ROM 版同样大）却能让人沉迷其中，比之近期的一些大容量巨作自有其独到之处。可惜的是，本游戏只有英文版，许多人不明其中的规则，白白让异形占了便宜。作为一名正义的 X-COM 指挥官，只有列出其中的奥秘，才能助各位玩家一臂之力。

顺便补充一句，这个游戏有两个名字。在英国发行时名为《UFO：ENEMY UNKNOWN》；在美国发行时更名为《X-COM》，国内一般采用《幽浮》这种译法。希望读者不要买异名同容的东西。

故事背景

西元 1999 年，未知的外星人开始入侵地球。它们用地球人所不具备的高科技优势为所欲为，地球方面为对抗其入侵，毁灭其基地，特组成了一支联合力量：X-COM。玩家所扮演的就是 X-COM 的指挥官，可以说是身兼政客、行政官、科学家、工程师及战士等多种角色。你可要好好利用手中有限的资源，以免哪天一觉醒来，才发现异形已经坐在你的位置上。



基本规则

由于 X-COM 的任务是消灭 UFO、保卫城市。所以玩家必须建立许多基地，用雷达或巡逻机来探知 UFO 的位置。一旦发现，就要发射拦截机将其击毁。游戏开始时，X-COM 手中只是弹药武器和喷气战斗机，而对手却有激光、电子武器和高速的 UFO。所以玩家要尽快研制新型武器，不然对付小型 UFO 还好说，若遇上大的就不一定是谁玩谁了！以上所有过程，都是在游戏主画面中完成的，也就是开始时的 2D 方式。另外，有一个斜角的 3D 方式表现小部队和异形的接触战。只有有力打击异形，X-COM 的会员国才会定期捐钱；如果失败过多会员国将减少捐献，甚至倒戈。

一般的策略游戏大多没有明确的目的，而《幽浮》在这点上却做得很好。游戏并不是要玩家无止境地攻击、防御外星人，而是借助每次的研究来了解外星人以及它们入侵地球的目的，最后要反攻异形的火星基地。至于怎么达成这个目的，且听我慢慢道来。

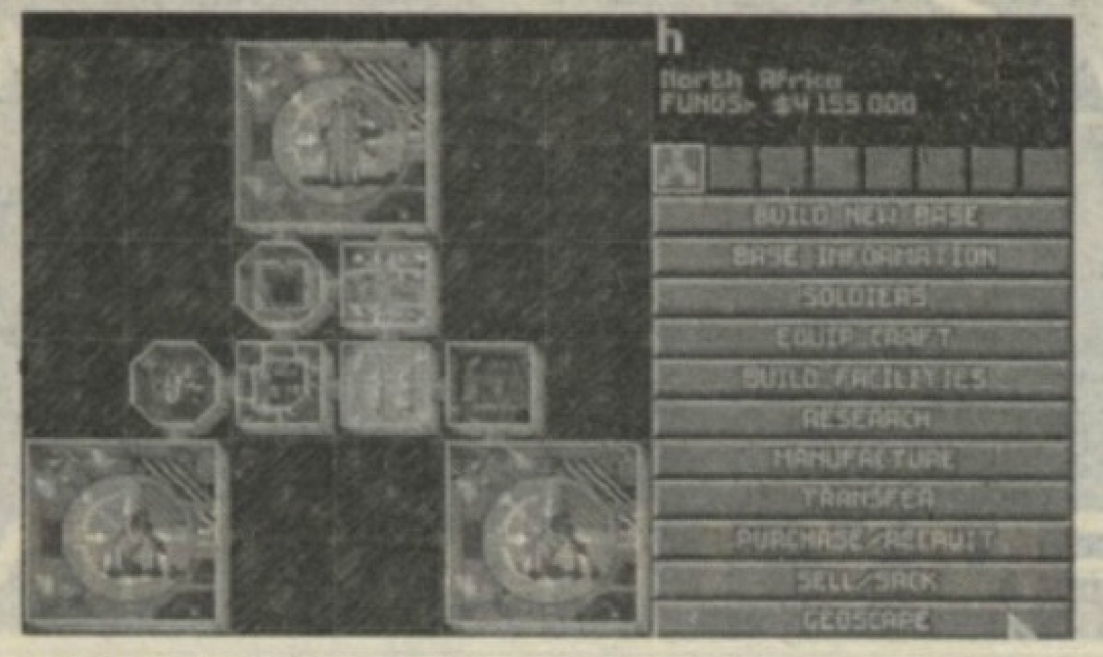
游戏界面

前面说过，游戏的主体画面，比如开发、经营以及战机的互斗都在 2D 界面中进行。这个 2D 界面把屏幕分成三部分：左边是地球的立体图；右下角的三个地球仪用来控制左边图形的放大、缩小和转动；右上方是经营的各项命令。

其中的中英文对照如下：

INTERCEPT	出击
BASES	基地控制
CARPHS	报表
UFO PREDIR	装备列表

OPTIONS	系统设置
FUNDINC	资金



下方是当前的年、月、日，再下方是命令过期。所谓命令过期，是指实际的一秒钟相当于游戏中的多长时间。如：5 秒钟、1 分钟、30 分钟、1 小时和 1 天。

INTERCEPT	选择出击拦截的异形飞船种类
BASES	选择基地的各种控制命令
BUILD NEW BASE	创建新基地
BASE INFORMATION	基地各项性能参数
SOLDIERS	战士的各项参数
EQUIP CAAFT	各式机种的性能
BUILD FACILITIES	为基地增加新的建筑
RESEARCH	开发科技
MANUFACTURE	制造
TAANSFER	购买新装备
PURCHASE/RECAUIT	建立新部队
SELL/SACK	出售部队和装备
GEOSCAPE	退回到全球战略界面

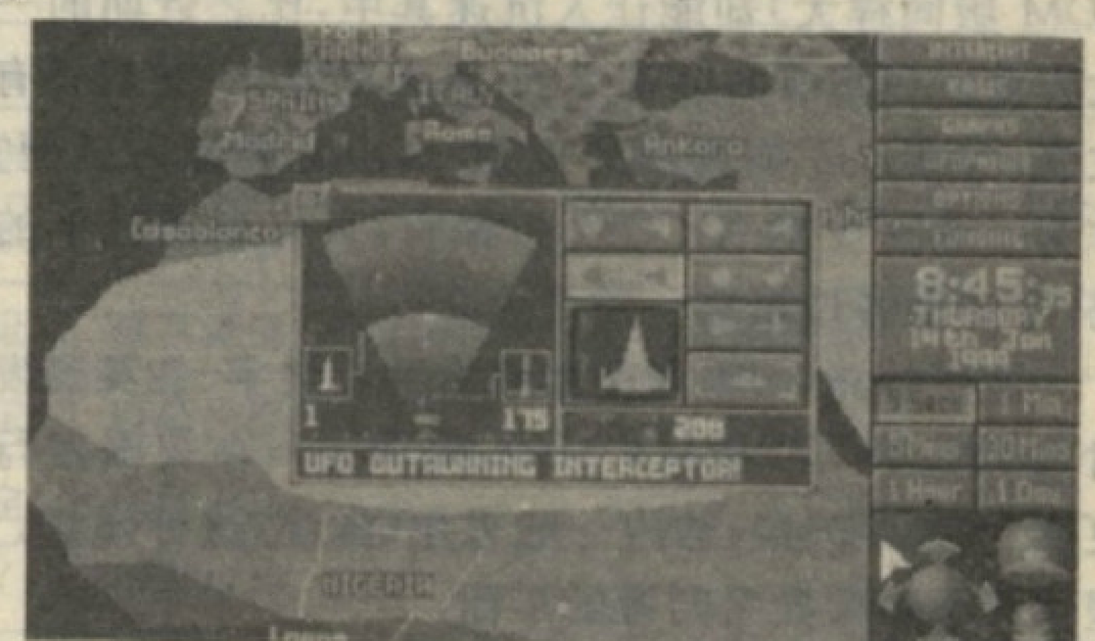
其中可以为基地增加的建筑物有：

LIVING QUARTERS	居住区
LABORATORY	实验室
WORKSHOP	工厂
SMALL RADAR SYSTEM	小型雷达站
LARGE RADAR SYSTEM	大型雷达站
MISSILE DEFENCES	导弹防御系统
GENERAL STORES	存储区
ALIEN CONTAINMENT	异形维护室
HANGER.	停机坪

经　验

游戏开始时可以选择语种和存取进度。选新游戏时有五种难度。如果是初学者建议选前三种级别，若是冒然向“超人”(SUPER HUMAN)挑战，会死得很惨。

游戏开始时会要求玩家建立一个基地，至于在亚洲、欧洲还是美洲倒无所谓。但当你建立另一座新基地时，试着建在相距较远的地方，这样可以扩大雷达的覆盖面积。第一个新基地的结构是固定的，但最好进行一些调整，如增加停机坪可以购买新的飞机；增加居住区及实验室可以雇佣更多的科学家进行研究工作；建设工厂可以制造新研发的装备和武器；有了异形维护室能研究活体异形。最好马上开始兴建基地的防卫系统，上乘的方法是电子防卫系统加重力盾及智能防卫设备。当基地的联合防卫数值低于 2500 时，表示防卫系统已经失去效力。当建立另一座新的基地时，可以尝试不同的设计，比如把停机坪建在基地一侧，只用通道来连结。这样做的好处是：异形多由停机坪及通道渗透过来，让我们可以用少量的士兵守住整座基地。把研究、生产设备与雷达及拦截设备分开也是一个好主意，异形习惯攻击击落最多 UFO 的基地或发射拦截机的基地。



钱是本游戏的关键。月底各个国家都会缴纳一定的税金，你击落的 UFO 越多，钱给得越多。如果击落 UFO 后马上进行调查，钱数还会再加，有了钱要赶快开发新武器，游戏开始我方只有老式弹药武器。开发出电击和激光武器后要马上换下旧的装备。这些新式装备不但威力强大，而且还可省去填装弹药的麻烦。有了钱就要大力发展科技，只要抓住有精神控制能力的高级异形，那么研究它可以获得精神控制技术。总之，在对抗异形的过程中，你可以逐步壮大，最后开始漫长的反击……

现在 UFO 的二代《TERROR FROM THE DEEP》已经正式发售了。它和一代的区别不大，只是场景换成了水下，不过在难度上，对于新手而言是太过份了。如果你自认为能力够强，那么就向它发起攻击吧！

幽浮II 深海之谜

X-COM:TERROR FROM THE DEEP

北京 李励

开场白

在火星上 Cydonia 被炸毁之后数年，UFO 在地球的活动逐渐转入水下世界。它们袭击人类的船只，并经常在各海岸地区登陆(Terror Site)，掠夺资源、破坏设施、残杀无辜。

于是，刚从《UFO：Enemy Unknown》中清闲下来的 X-COM 指挥者(即玩家)，又要投入建设水下 Base、抗击水下异形的战斗中去了。

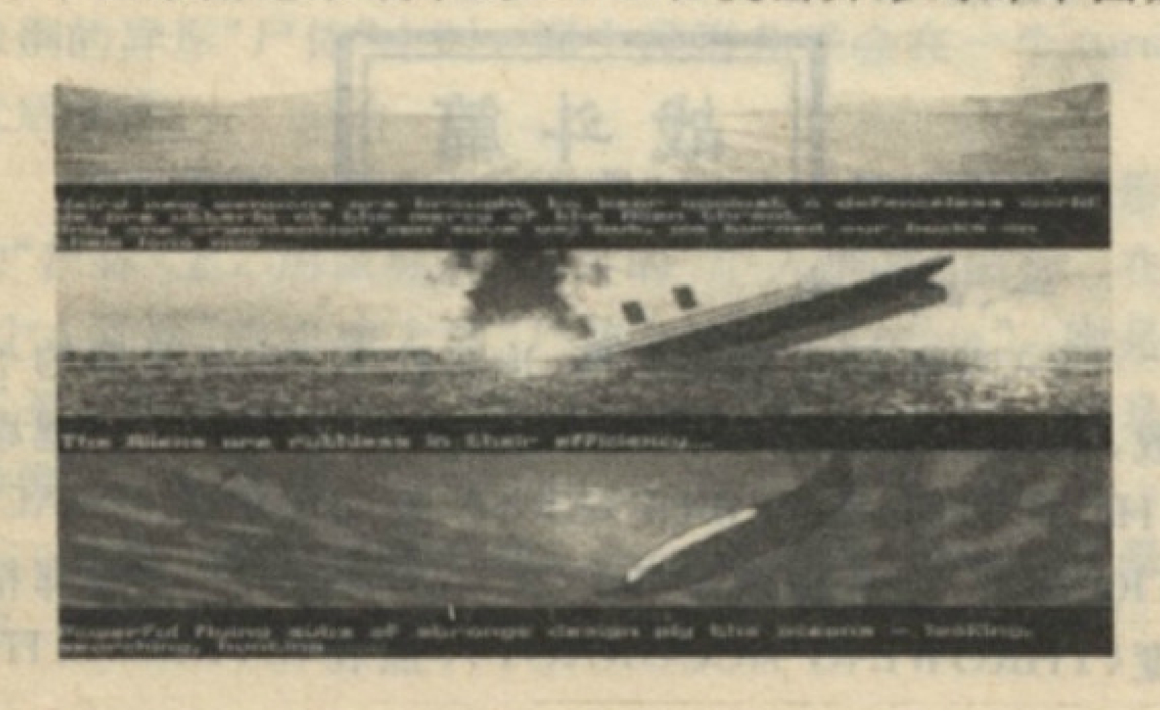
UFO II 的程序核心与《UFO：Enemy Unknown》几乎完全一样，但 8 个 Base 必须建在海里，使用的兵器大多为水中的武器，飞机变为潜艇，雷达变为声纳。

在基地建设、武器装备的研究制造、截击 UFO(在水下)及派部队出击的总过程来看和《UFO：Enemy Unknown》大体相同。

衡量玩家的标准是每个月月底的"总结报告"，总结报告中有评语、资金的变化(盈利或亏损的数量)及世界各国对玩家的态度(满意或不满意)。

满意的国家会增加对 X-COM 的投资，不满意的国家会减少对 X-COM 的资助，甚至转向异形一方，与异形签署"和约"(丧权辱国!)。

某个国家是否满意，取决于 X-COM 是否解决了那个国家附近水域中的 UFO 和抗击异形对那个国家的侵犯。



注意：若某个月的亏损超过＄400,000(即 funding:－400,000)，且连续两个月未得到国际社会的支持，则 GAME OVER！

金钱篇

MICROPROSE 提供给玩家的初始资金太少，只好用 PCTOOLS 修改：

进入 Game_？子目录("？"表示从 1 到 10，是 SAVE GAME 的序号)，未存入进度时，该子目录中只有一个 BIN 文件，存入进度后，便有一堆 DAT 文件。

编辑 LIGLOB.DAT，0 扇区开头 8 位便是 X-COM 的资金数。

建议改为 FF FF FF 6F(不可太贪——若改为 FF FF FF FF，则资金为－1)。

有了 20 亿的资金，玩家便可放手建立基地了！

基地篇

一、基地

基地应建立在 UFO 经常出没的水域，建议先建立以下 5 个基地：

1. 百幕大三角区(UFO 的家门口！)
2. 南极(UFO 也想 COOL 一回！)
3. 中国南海(UFO 知道那儿有石油)
4. 澳大利亚东部
5. 檀香山附近

二、基地说明

注：带"＊"的是需"研究"后才可修建的。

船闸(Air Lock)：每个基地最基础的建筑。

居住区(Living Quarters)：供士兵(Aquanaut)、科

学家、技师居住。

存储区(General Stores):存放武器、装备、物品(甚至异形的尸体!)。

实验室(Laboratory):由科学家(Scientist)研究一切可研究的武器、装备、物品、活的和死的异形。

工厂(Workshop):由技师(Technician)制造实验室研究出来的武器、装备、物品。

标准声纳(Standard Sonar):探测距离近。

远距离声纳(Wide Array Sonar):探测距离远。

鱼雷防御系统(Torpedo Defences):威力小、射程近、精度低。

* 浓缩喷射防御系统(Gauss Defences):威力中等、射程中等、精度中等。

* 超声波防御系统(Sonic Defences):威力大、射程远、精度高。

* P. W. T. 防御系统(P. W. T. Defences):威力最猛、射程最远、精度最高。

潜艇坞站(Sub Pen):一个 Sub Pen 停泊一艘潜艇。

异形维护室(Alien Containment):用于关押战斗中俘虏的异形。

三、注意

1. 任何要修建的建筑必须挨着已建好的建筑。
2. 必须有足够的"居住区"才可聘请士兵、科学家、技师。
3. 士兵、科学家、技师都是要拿"工资"的。
4. 声纳可辅助跟踪 UFO。
5. 防御系统在 UFO 向基地发动进攻时可是大有用处。
6. 必须有足够的"存储区"存放物品。
7. 基地若无"异形维护室",则战斗中俘虏的异形将全部死亡。
8. 基地的任何设施每个月都要一定的"维持费"。

四、建议

每个基地至少有三个 Sub Pen,即三艘。每一个基地都要请 60—80 名科学家和 20—40 名技师进行"研究"、"制造"。至少有两个基地分别有一艘 TAITON 和 20 名士兵,才可对击沉的 UFO 出击。

截击篇

一、武器

每个基地的 Fly Sub 除运输艇外,其余均为截击艇。截击艇的武器中,真正有 用的有以下三种:

1. D. U. P. Head Torpedo(贫铀穿甲鱼雷)

可买到,射程一般,威力较大。

2. Sonic Oscillator(超声波振荡炮)

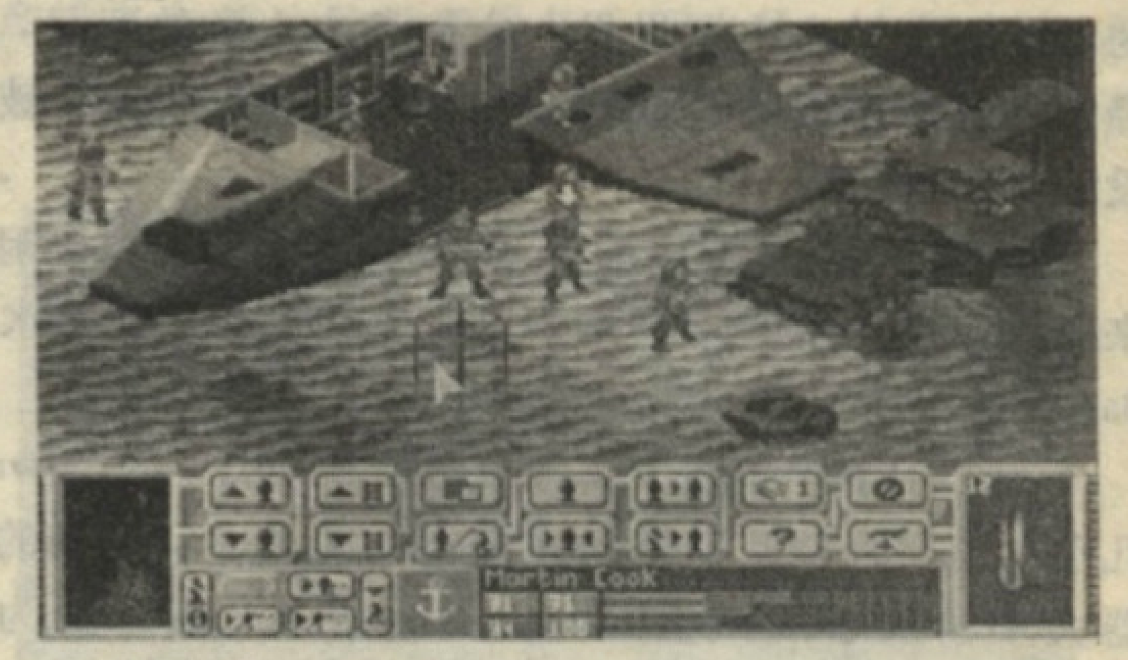
需研制,射程远、威力大、命中率 50%,而且无需弹药!

3. P. W. T. Cannon(脉冲振荡加农炮,随便叫什么炮吧,反正很猛!)

需研制,射程最远、威力最大、命中率 100%,需弹药。

二、战略

遇大型、超大型 UFO,可派多艘 Fly Sub 轮番攻击。击沉 UFO 后,即可派运输艇运载士兵对击沉的 UFO 出击。



三、说明

进入截击画面后,屏幕上有 5 种作战方式(按屏幕上英文位置翻译):

保持跟踪	谨慎攻击
标准攻击	紧急攻击
	脱离接触

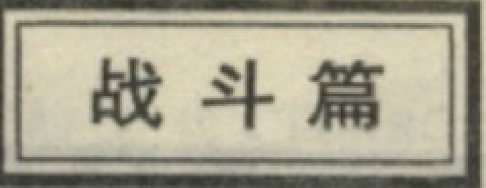
保持跟踪:等待己方支援。

谨慎攻击:距离远,适于攻击大型、超大型 UFO。

标准攻击:距离中等,适于攻击中小型 UFO。

紧急攻击:距离近,适于攻击受了伤要逃跑的 UFO。

脱离接触:Fly Sub 受了伤需要撤离。



一、战斗力

X-COM 的士兵之军衔、出击次数、杀掉异形的个数、行动力(TIME UNITS)、耐力(STAMINA)、健康(HEALTH)、勇气(BRAVERY)、反应灵敏度(REACTIONS)、射击精度(FIRING ACCURACY)、投掷精度(THROWING ACCURACY)、强壮(STRENGTH)

等数值均存在GAME_?子目录下Soldier.dat文件中。

士兵们的移动、射击、投掷、拾取物品、装卸武器都要消耗行动力，为了使行动力多一些，可用PCTOOLS的编缉功能对Soldier.dat进行修改。在该文件中每隔FF FF便有一名士兵的资料，在编辑窗右侧ASCII码中可看到士兵的名字，在名字前面几位就是其行动力、耐力、健康、勇气、射击精度、投掷精度等参数。

切记：任何一项值均不可超过十进制100(十六进制64)，若超过，则会有溢出错误。

可惜，武器射击或投掷所消耗的行动力按百分比计算，行动力多，射击或投掷所消耗的行动力也多。

二、武器使用

射击类武器最多有三种射击方式：

1. 瞄准射击(AIMED SHOT)：射击精度高，耗体力大。

2. 扫射(SNAP SHOT)：射击精度低，耗体力小。

3. 自动射击(AUTO SHOT)：射击精度最低(乱打)，耗体力最小。



炸弹类武器要先定爆炸延迟时间(Prime Grenade)，再投掷。

三、士兵级别(由高至低)

士兵的军衔	标志
Captain	银锚上嵌骷髅，银锚边两条竖金链
Commander	银锚边两条竖金链
Lieutenant	银锚后一条斜金链
Ensign	银锚右下一缕金纹
Able Seaman	银锚下一柄钢刀
Seaman	银锚

四、注意

1. 多用SAVE GAME(用鼠标点"?")。

2. 异形中弹倒下去，不一定是死了，可能只是晕倒，会随时复活——尤其是当X-COM的士兵停留在晕倒的异形"尸体"上时，那个异形几乎会在一个turn之后复活。

辨别晕倒或死亡的方法是：让士兵暂时站在异形的"尸体"上，用鼠标点士兵的"个人屏幕"图标，在"个人屏幕"中点地上的"尸体"，若是"Corpse"，则是真死，若是"Soldier"、"Technician"或"Leader"，则是晕倒。

当然，若是用致晕弹(Thermal Shok Bomb)打晕的，倒下去就不会复活。

所以，任何异形中弹倒下，一定要尽快派士兵拿走异形身边的武器、装备。而且，不要把晕倒的异形放在运输艇舱内，最好放在舱门口左边。万一要撤退，可派无武器的士兵在最后一个turn之内将晕倒的异形带回运输艇舱内。

同样，X-COM的士兵中弹倒下去，也不一定是死了，可能只是晕倒，有可能复活。所以，任何士兵中弹倒下，一定要尽快派其他士兵辨别他是晕倒还是死亡，将晕倒的士兵带回运输艇舱内。

3. X-COM的士兵使用射击类武器可提高力量和射击精度，若射中异形，可提升军衔。

4. 可购买几个照明弹(Chemical Flare)，在光线很暗的战场上使用；可大量购买鱼雷发射管(Torpedo Launcher)和相应的鱼雷，用于炸掉UFO的舱门(省得让士兵开门、关门，冒生命危险还耗体力)。但可惜，在陆上的Terror Site不让使用鱼雷发射管作战。

5. 注意隐蔽，不要许多士兵聚在一起(防备异形的炸弹)，要两三人一组，从多个方向进攻。

6. 不要让士兵在爆炸后的大火中停留。

7. 运输艇舱内，暂时不用的射击类武器，要卸下弹夹(Clip)。否则在武器中装着的弹夹可能会在战斗结束后"消失"。

8. 死的或晕倒的异形尽量带回，可研究出异形的技术、武器、装备，异形的尸体可卖钱。

9. 战斗结束返回基地，要及时补充弹药、装备、人员，长期不用的武器、装备可卖掉。

武器装备篇

这个GAME的一个特点是武器装备繁多(多烦!)。

一、可购买且真正有用的

TAITON：运输艇，可运载士兵14名，自身无武器。

BARRACUDA：截击艇，可挂两件艇用武器。

D. U. P. Head Torpedo：(艇用)贫铀穿甲鱼雷，由D. U. P. Head Torpedo Launcher发射。

Hydro-Jet Cannon：氢喷射步枪，威力较小，还能凑合用。

Torpedo Launcher：鱼雷发射管，威力较大，但过于笨重。

Magna-Blast Grenade：普通炸弹。

Dye Grenade：烟幕弹。

Particle Disturbance Grenade：质子扰动炸弹，投掷后，有生物走过它附近时就会自动爆炸。使用者需经特殊训练。

Chemical-flare：照明弹。

二、自行研制的

Heavy Gauss & Heavy Gauss Clip：重喷射枪及弹夹。

Medi-Kit：急救包。

Particle Disturbance Sensor：生物感知器(士兵使用它可看到周围的生物)。

三、从异形手中缴获并研制、使用的

Sonic Cannon & Cannon Power Clip：超声波炮及弹夹(可用一阵子)。

Sonic-Blasta Rifle & Blasta Power Clip：超声波步枪及弹夹(可用一阵子)。

Thermal Shok Launcher & Thermal Shok Bomb：致晕弹发射管及致晕弹(建议大量使用，可活捉异形，供研究异形的技术、武器、装备用)。

Sonic Pulser：超声波炸弹(威力最大的炸弹)。

Zrbite：外星金属，用于制造异形的武器的弹药。

Aqua Plastics：外星合成材料，用于制造异形的武器。

Plastic Aqua Armour：用 Aqua Plastics 制造的个人装甲。

Ion-Beam Accelerators：UFO 的动力系统，用于制造高级的 Fly Sub。

Alien Learning Arrys：UFO 的智能控制和探测系统，用于制造高级的 Fly Sub。

异形篇

UFO Ⅱ《X-COM：Terror From the Deep》比《UFO：Enemy Unknown》更有 UFO 味，更恐怖、更紧张，异形也更难对付。

GAME 中主要有以下几种异形：

Aquatoid：身子小，脑袋大，一枪放倒。

Gill Man：绿色的变态，得多打两次。

Deep One：花白，象狒狒，身中三枪才肯断气。

Tasoth：深水中的猛鱼，走路时尾巴摇摇摆摆的，比较难弄。

Lobster：远古时代的巨型蟹类，金色外壳，很难打死，经常是晕倒，会随时复活。

Tentaculat：恐怖之极，如不能在一个 Turn 之内打死它，所有士兵必须立刻撤退。外形象充血的肺泡，它能把 X-COM 的士兵变成小怪物。若向 Tentaculat 射击，它会在小怪物身上复活成原样；若向小怪物射击，在小怪物尸体上会再生出 Tentaculat。(其实，Tentaculat 是一种繁殖能力极强的变异细胞团)。

还有几种 MICROPROSE 提供给异形的"生物机器"，其中包括"巨大水母"和会杀人的"小转盘"，会在 UFO 造成的 Terror Site 和 UFO 的秘密基地中粉墨登场。



注意：

1. 异形也有等级之分，一般有"士兵"、"技师"、"指挥官"。活捉后可研究不同的内容。

2. 异形的杀手锏是一种类似"催眠术"的东西，可使 X-COM 的士兵虚脱、神经错乱，最终完全受异形控制，成为披人皮的异形。当 X-COM 的技术发展到一定程度，也可掌握这种攻击方法。

UFO 篇

超小型 UFO：一层，2—4 个异形。

小型 UFO：一层，5—8 个异形。

中型 UFO：两层，10—12 个异形，顶层的 4 个是"技师"或"指挥官"。

大型 UFO：三层，14—18 个异形，顶层的是"技师"或"指挥官"(最好少惹)。

超大型 UFO(最好少惹)：三层，18—22 个异形，顶层的是"技师"或"指挥官"(最好少惹)。

最后一点：不必着急搞装甲车或新型 Fly Sub，"2041 年"后再造不迟。

游戏秘技

信长之野望——天翔记

织田信长是日本历史上的传奇人物。因为他曾率大军毁灭了日本的圣山里高野，而被人称为"第六天魔王"。《织田信长特集》曾说："织田信长是婆娑罗的化身。"婆娑罗(BASARA)的语源是钻石(VAJRA)，这里意指否定传统的权威，随心所欲、自由豁达的生存意志。(引自《婆娑罗》)

这样一个人物，却未死在杀场，而因部下的叛变葬身于本能寺的大火中。你想一睹那个时代的历史吗?在开始新游戏时将给出的三个年代各选一遍，但不做任何操作就放弃。这时会听到一声鸣叫，再开始新游戏就多了第四个年代——"本能寺之变"(1582 年)。

北京·舒国强

摸拟城市 2000——中文版

在产生一座新城市后，不进行任何工作，从键盘上输入 FUND 四个字母，会出现"模拟城市 2000 地下钱庄——有借有还、再借不难"字样，接受 25%的利率发行公债。重复以上操作一次，这时从菜单上选择中心预算视窗，选公债栏发行公债。游戏提示目前债券利息是.%。发行后马上偿还前两次以 25%利息发行的公债，以后每年可净得一百五十万元左右的利息，可以将税率减至 0，再也不用担心钱不够了。

直接在键盘上输入 VERS 可查看 SC2000 的版本号;MEMY 可查看内存;CASS 可得到少量金钱。

北京·王

明星志愿

在公司内同时按下 Ctrl+A+E+X+L+8 就会出现更改属性画面，此后只要不离开游戏(包括读档)，按 8 可以修改属性，按 9 可以立刻观赏结局了。按 1 就会在左上角出现?，在后面输入数字可看到一些明星的资料(包括别家明星的)。

上海·张雷

毁灭法师(Heretic)

IDDQD、IDKFA、……别再试了，这不是 DOOM 而是 HERETIC!

游戏中有下列密技：

KITTY	穿墙
MASSACRE	消灭全关所有敌人
SKEL	得到所有钥匙
RAMBO	装甲、武器、子弹全满
PONCE	生命值全满
QUICKEN	不死
SHAZAM	增加武器能量
ENGAGE??	跳关(?? 为关数)
COCKADOODLEDOO	变成鸡
RAVMAP	显示全关地图
GIMME?!	得到宝物

使用时用"["和"]"来选择，按两下 ENTER 使用。?表示宝物种类，!表示宝物数量。

?所代表宝物如下：

A	不死戒指
B	隐形球
C	无敌水
D	圣瓶
E	魔法书
F	火把
G	定时炸弹
H	魔法鸡蛋
I	蝙蝠翼
J	传送币

注：因版本问题，有些版本要在所有密技前加上 RAV 三个字母。

北京·李鹏

龙霸三合会(RISE OF THE TRIAD)

在游戏中键人 DIPSTICK 可开启秘技模式，有以下秘技：

CHOJIN	生命不减和无限子弹
GOTO	跳关
REEN	重玩当前关
GOARCH	跳到下一关
GOGATES	立刻回到DOS
SIXTOYS	得到所有钥匙和加强装甲
HUNTPACK	同SIXTOYS
PANIC	加满生命值
LUNGDUNG	得到氧气罩
BURUME	得到石棉衣
SHOOTME	得到避弹衣
TOOSAP	得到无敌神手
FLYBOY	按空格键可跳跃
BADTRIP	骑西部牛仔
BOING	弹弹珠
JOHNWOO	用双枪
PLUGEM	用MP40枪
VANILLA	用火箭炮
HOTTIMES	用热能追踪炮
BOOZE	用另一追踪炮
FIREBOMB	用炸弹
BONES	用地狱火炮
SEEYA	用无敌神手
RIDE	追踪弹角度模式
HERE	方位模式
RECORD	进入录制示范
STOP	停止录制示范
PLAY	观看示范
WHACK	伤害自己
SPEED	加速
86ME	杀死自己
DIMON	环境变暗
DIMOFF	环境变亮
SHINEON	开灯
SHINEOFF	关灯
LONDON	放出雾气
NODNOL	关闭雾气
GOTA486	打开入口开关
GOTA386	关闭入口开关

北京·夜叉

天旋地转(DESCENT)

在游戏中键入GABBAGABBAHEY，可开启秘技模式，有以下秘技：

SCOURGE	获得所有武器
MITZI	获得所有钥匙
RACERX	不死
GUILE	隐形
TWILIGHT	加强护甲
FRAMERJOE?	跳关(? 为关数)
BIGRED	加满所有弹药
BUGGIN	加快飞行速度
BRUIN	增加一架飞机
FLASH	场景变亮
AMIMSA	敌机不开火
ALT+F	显示地图

北京·阿修罗

浩劫残阳Ⅱ(DARKSUN Ⅱ)

键入DSUN －K911启动游戏后，有以下密技：

L	提升全队等级
M	回复法力
ALT+F2	增强部队能力
ALT+F4	学会所有法术

北京·乾达婆

魔毯(MAGIC CARPET)

在进入游戏时键入CARPET -LEVEL ?可选关(?为关数)。在游戏中按I，键入RATTY，回车后有以下秘技：

ALT+F1	学会所有法术
ALT+F2	增加法力
ALT+F3	消灭所有对手
ALT+F4	消灭敌方汽球
ALT+F5	消灭敌方城堡
ALT+F6	加满生命值
ALT+F7	消灭所有生物
SHIFT+C	完成本关

北京·紧那罗

银河飞将Ⅲ(WING COMMANDER Ⅲ)

启动游戏时键入WC3 －mitchell，进入游戏后按CTRL＋W敌机会自爆。

北京·摩呼罗迦

谨以此文献给 TOP TEN 冠军得主——《三国志Ⅳ》

本来我想写一篇不同于边先生的《三国志Ⅳ》的文章，不是从战略角度，而是从赏析的角度写，讨论一些《三国志Ⅳ》的边缘情况。例如怎样用一个新君主（各能力值都不高，每种都为 69）不带一兵一卒从第一期打到最后一期等。为此我足足花掉一个月的时间，找遍可能出现的各种情况，摸透了《三国志Ⅳ》中的各种人物、场合、时期的应对之策。可是当我拿到《三国志Ⅳ》威力增强版（以下简称威力版）时，我呆住了，它简单地提供了几样功能，使我这一个多月的辛苦付之东流。



北京·一兵

《三国志Ⅳ》威力版

首先，映入我们眼帘的除了开始新游戏、载入进度档案和登录武将数值外，第四项赫然出现"单挑决战"。单挑分为个人赛和淘汰赛两种。个人赛就是随便选两个人让他们打一场，看看谁输谁赢。通过个人赛，可以让平时交不上手的人，如关羽和张飞打一场。淘汰赛分为个人和团体，大概是争夺"三国杯"全国武术锦标赛一类的吧。个人赛可以选十六员大将参赛，以淘汰制决出名次。而团体赛有些不同，它一共分八组，每组五员将：先锋、次锋、中锋、副将、主将。两组相遇时，先各派先锋出阵，以打擂台方式进行交战。不过上一战伤血后，下一场不能补血，仍然是带伤上阵，直到一方血尽换人。我经常用个人赛的前五名组成我的最强阵容。

选择开始新游戏后，发现在原来六个时期的基础上又增加了三个时期：

七、西元 189 年　奸雄篡汉位 君临天下
八、西元 190 年　大陆变荒芜 三雄不让
九、西元 225 年　南北烽火起 战乱不绝

第七期是天下尽归曹操，只留下西凉、桂阳和襄平。玩家只能选择新君主。

第八期是曹操、刘备、孙坚三人三城，无兵无将。曹操在陈留，刘备在代县，孙坚在长沙，剩下"白茫茫大地真干净"。

第九期是在原来第六期的基础上，加入了微里吉和孟获两位少数民数将领。微里吉率羌兵守西凉和天水，孟获率南夷兵在江州和永安。

威力版除界面与原来相同外，又增加了游戏难度的设定：容易、普通和困难。容易等级和原《三国志Ⅳ》差不多，而困难则大不一样，就拿攻城来说，用攻城车撞门，三员大将三万精兵，一次只能撞下六点。

威力版的真正价值在于查看每一员武将（我方或敌方）时，除了显示他的各种能力值外，还加入了一段小传。几百位武将细数家长，三国志人物尽收眼底。并且各种道具的用途会详细介绍，如倚天剑长武力十点，孙子兵法长智力五点、政治八点等。玩威力版恰如重读《三国演义》也。

但是最"可气"的是：

第一　威力版在选择新君主和新武将时除了新登录的武将，还可以选择"水浒传档案"，把水泊梁山一百单八将加上什么罗真人、史文恭、高俅、李师师一类的一共一百一十六人带入三国时代。这简直是"关公战秦琼"啊。水浒里智力最高的是吴用（100）——跟诸葛亮一样，政治和魅力最高的是宋江（100）——在三国里还没这档次的人，武力最高的是李逵（100）——比五虎将都厉害。会天变、风变等各种的是两个老道——公孙胜和罗真人，在三国里除了诸葛亮没人会，就算司马懿也只会天变。再加上登录武将出场，这就热闹啦。

第二　进入三国后，右上功能栏中，多了一项编辑。打开一看，没把我肺气炸了——"武将档案编辑"和"城市档案编辑"。武将档案编辑，可将所有武将（包括水浒的和登录的）能力值随意调换。参看下表：

名称	最高值	名称	最高值
统御	100	忠诚	100
武力	100	相性?	150
智力	100	野心	15
政治	100	勇猛	7
魅力	100	寿命	7

这些能力值的变换虽不会引起他们所会计谋的变化,但随便拉过一个"面"人来,举手投足间就成了关羽＋吕布＋诸葛亮＋曹操,这还玩儿什么劲呀。把一个"面"人变强了,他会夸你:"你的评价很客观",或"这是我吗?我第一次认识自己的价值";把一个"强"人变弱了,他会说"怎么?对我有成见?";要是把一个人的寿命改短,他会说"干嘛?让我自杀啊!"。玩家在调侃古人的同时,也被古人调侃着。更可气的是脸谱,可让你随意修改、绘制或更换脸谱。笔者的一位朋友把张飞换成个美人头,把关羽画了个眼镜儿……这不糟蹋"艺术"嘛。

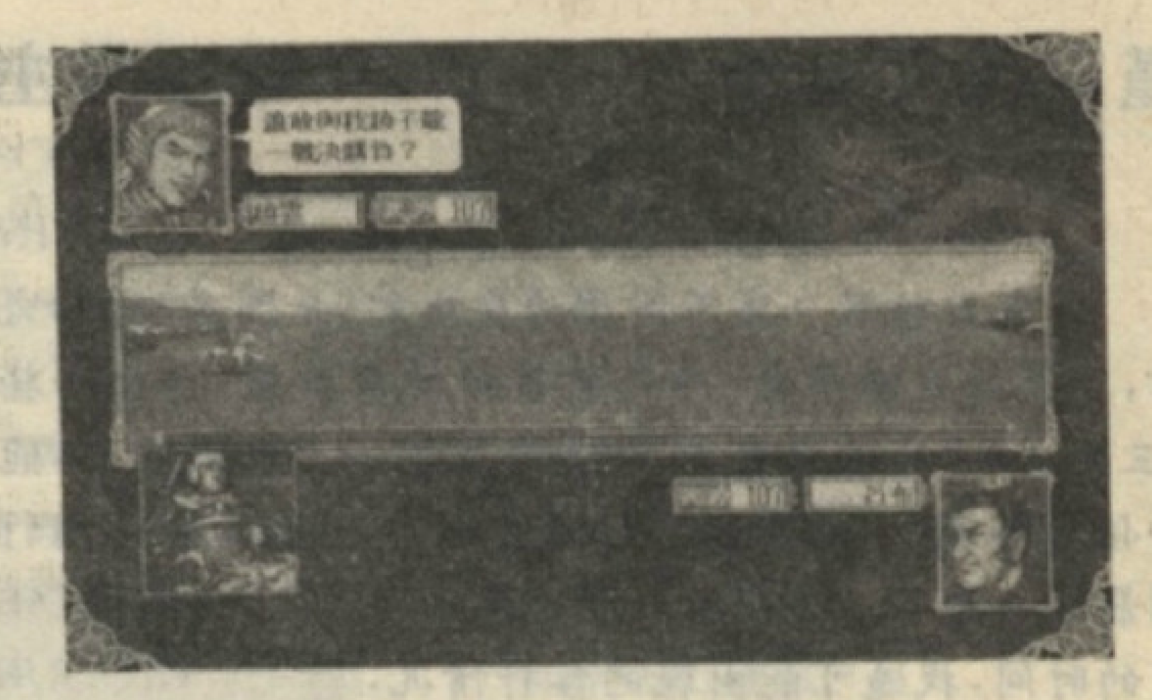
光这些也就罢了。就算您武将个个强,您也得治理城市吧。您再瞧这城市档案编辑,这回,头一个月您就是天下第一大国了。参看下表:

名称	最大值	名称	最大值
人口	三百万	训练	100
军粮	五万	士气	100
黄金	五万	军马	99 万
民忠	100	弓箭	99 万
士兵	99 万	强弓	9 万
开发	200	连弩	99 万
治水	100	攻城车	100
商业	200	投石车	100
技术	200		

笔者的一位仁兄,自己所到之处全改为满值,敌人嘛,统统零蛋。这还怎么玩儿呀?!

有了《三国志Ⅳ》威力加强版,倒是"够威够力",可是笔者的兴趣却没有了。





《三国志Ⅳ》之最

1. 单挑胜率最高的人

三位:吕布、赵云和马超,不过这三位中吕布的胜率更高一点。笔者曾在团体赛中,让吕布为先锋连挑四员大将(关羽、黄忠、孙策、马腾),直逼主帅。但是这三位也相生相克,吕布克赵云,赵云克马超,马超克吕布。

2. 各项数值之最"低"

钟繇统御力 16,刘琦武力 13,曹豹智力 15,文丑政治 12,曹豹魅力 13。

3. 最"面"的人

曹豹统御 17,武力 67,智力 15,政治 16,魅力 13,相加不过 128,为最低限了。此人在《三国演义》中将女许配吕布,并合计夺刘备的徐州,按说不至如此。

4. 最不容易成功的计策

谎报,其次是火攻。

5. 最难打的时期和君主

选一新君主不带武将在襄平打第五期和第六期。西凉和桂阳笔者都曾成功过,其中西凉较好打,因为敌人不轻易进攻。只有襄平,北平姓公孙的一大家子,专打襄平,不出五个月就来进攻,征再多的兵也不行。

6. 损失最少的守城计谋

必须出城迎击。

A. 火计加上天变、风变。正式人选中只有诸葛亮会,而登录武将或水浒传里就很容易出现这样的奇才。敌人一来攻,笔者就经常带一千人马往某个角落一呆,反复使用火计加天变、风变,烧得满屏红艳艳。不过要注意,"玩火者易自焚"。

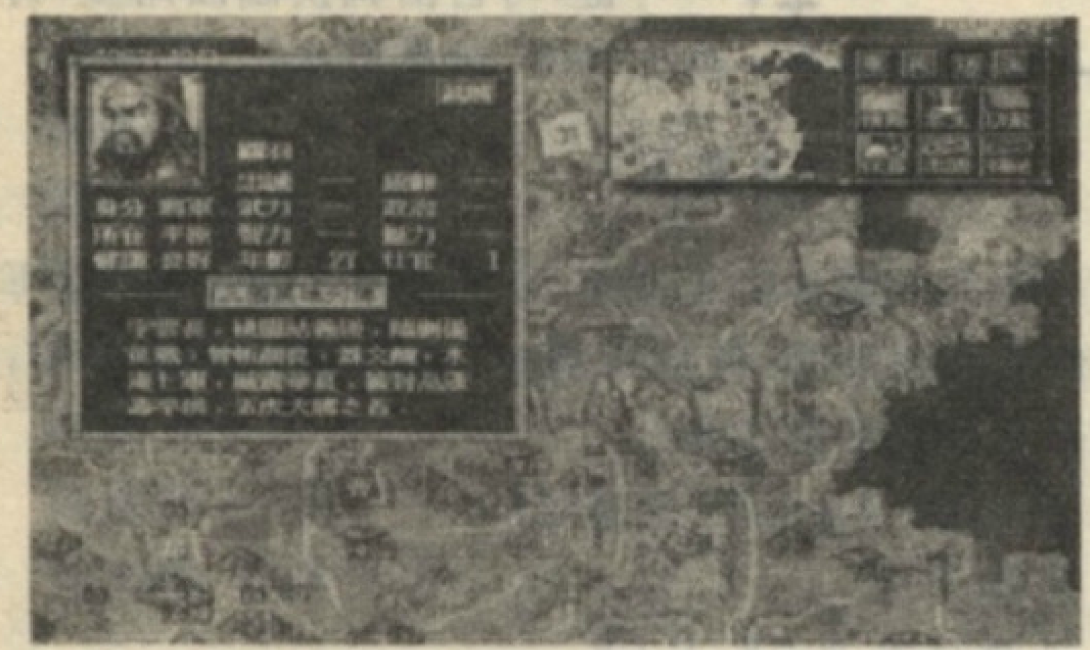
B. 持久战。在敌人兵马多,兵粮少(经常会出现)时使用。笔者就带上两三千骑兵,所有粮草,在原野上兜圈子,反正它追不上,直到活活把敌人的粮草耗尽。这正是贯彻了毛主席教导的持久战"十六字方针"。

7. 最简单的攻城之计

想要俘获敌军大将,又想俘获敌人军马,自己也要

减少损失，只有撞开城门，靠武力决斗了。

不过决斗也要讲策略。自己有大将，无攻城车，除了制造外，也可直接攻打，派两支队伍冲到城门前一阵猛砸。若无猛将，只好实行田忌赛马之策略，五决胜负。这种打法虽然快，但是最怕敌人出来迎击，可以派出一员无关紧要的将领出击，不带钱粮和攻城车。若敌人迎击，则撤退后再派一员将带相应少一点的兵力出击。如此反复，直到试出一个敌人不迎击的兵力来，再派猛将率相应兵力(一般为一万人，也有五千人的时候)，带攻城车攻城。武决之后，经常是八百破十万。



8. 坚持到最后的人

笔者在统一天下后将人马集中于一城中，然后托管。结果计算机不但没有统一全国，反而人马越来越少。活到最后的一个人是岑昏，于西元 316 年 10 月去世，可谓《三国志Ⅳ》中最后一代君主，死时人在弘农，所有城已空。

如果选新君主的话，就算有一个一岁的儿子，也熬不到最后。只能等到西元 307 年 3 月份，最后还剩三人：安定王戎，68 岁；平原杨济，67 岁；江陵诸葛靓，61 岁。

9.《三国志Ⅳ》中到底有多少武将

足足四百人。

10. 值得商榷的人物能力

在《三国志Ⅳ》中有许多人物的能力定得不太符合原著。如张辽，武力仅为 90，如此大将，力不让张飞，勇不让赵云，忠不让关羽，大战合肥，威震逍遥津，却只定了个 90；而颜良、文丑之辈尚能 93、96 地大标其名，张文远只落得“好酒不怕巷子深”。而陈登计献徐州，陈宫助吕布大败曹操于濮阳，法正助刘备功夺四川、定军山一战计斩夏侯渊，却连个军师都当不上。此类种种，为之一叹。

武将和城市档案的修改

由于《三国志Ⅳ》用 GB4 等跟踪老死机，所以没有威力版的玩家，就只好自己动手修改了。

修改武将和军情档案

例：修改第四期刘备在江夏的军事情况。

用 PCTOOLS 打开 SAVEDAT. S4；里面有十个记录被存贮，我们的记录最好先存在第一个里。

修改张飞如下：

能力名称	统御	武力	智力	政治	魅力
原数值	79	104	39	22	39
十六进制	4F	68	27	16	27

注：能力值要按没有宝物的基础修改，所以张飞仍按 99。

用 FIND 中的 HEX 输入 4F 68 27 16 27，即可找到能力值。用 E 编辑，各值最高调到与宝物所增加的点数之和＜＝254(FE)。用 F5 存贮，回来取第一档一看，张飞就不大对劲了。

同理可修改城市和其它军情档案，只不过它们各参数之间不太连续，不好寻找。

《三国志Ⅳ》中的死锁问题

1. 建立新君主的档案，男性不得多于五个，女性不得多于三个。如果定义了第六个男性的新君主，程序便会在提示后自动把性别改为女性，然而在选择脸谱的时候，出现的却是男性脸谱。这时，无论你怎样选，按任何键，程序都会停在这个界面上，发生死锁现象。

2. 当两个武力值相差无几的武将在武决胜负时，没有射箭或宝马的武将，经常出现你追我跑大战数十回合不分胜负的情况。当然，发生永无止境的死循环的概率并不高，但是笔者曾经用赵云和许褚战了无数回合(历时一个半小时)，赵云才取胜。这其间并无如提前撤退、休战等菜单，实为美中不足。



最后提醒一句，自己定义一些武将很麻烦，如果想换一批(可惜《三国志Ⅳ》没有提供删除新武将的功能)，只要保留住 NBDATA. S4(把它移走或改名)，你的武将全在这儿。然后，随便用一个编辑器建立一个空的 NBDATA. S4，你又可以再定义一批新武将了。



科幻战士

FX FIGHTER

北京·MOUSE MICHEAL

对格斗类游戏发烧的各位玩友们注意了，本人将发布一个令你心跳加速的消息——PC GAME 史上第二个立体三维格斗游戏已由 GIE 公司推出，这就是《FX FIGHTER》(第一个是《SENTOO》，但效果很差)。

玩友们自此再也不用对土星上的《VR 战士》眼红了，这回在键盘上你就能一展雄风(小心别砸坏键盘)。

本游戏共有八位来自不同星球的战士供玩家选择，其中俊男美女、怪物、机器人、……形状各异。招式自然更是令人眼花缭乱，据称每位战士都有三十余种攻击方式，其中更有数招精彩无比的必杀技(我的老天呀)。一旦进入格斗场，镜头就会随战士的站位及攻击方式进行切换，足以令玩家大呼过瘾之后大呼头晕，不过头昏眼花之际可别掉出场外，因为是立体作战嘛，自然有边界限制了。

游戏的方式分为单打、双打和锦标赛。如果是单打，当玩家控制的战士依次击败了其余星球的对手后，会有一位令人恐怖的战士出现。这家伙虽然是个独眼龙，却厉害无比，不但很难击倒，而且他的必杀技一出，玩家只好学韦小宝，大呼投降了。

若想在《FX FIGHTER》上过足眼瘾的话，你最好有 8M 或更多的内存，要是只有 4M，只好把游戏画面的解析度降低来换取游戏的连贯性，不过此时的效果嘛，实在够那个。



出招代码说明

前进→ 后退← 跳起↑ 蹲下↓

拳 P 脚 K

X,Y:先按 X，后按 Y

X+Y:同时按 X 和 Y

有一项秘技，就是按 HOME，再配合 PAGEUP—PAGEDOWN 及↑↓←→键，可自由调换画面角度，再按一次 HOME 恢复原状。

JAKE

在人口爆炸的工业星 SENTRAL 出生的 JAKE，虽然攻击力不强，但招式繁多。加上能力非常平均，所以是一位典型的主角。

锁喉扣 →,→,P(近身时)
双拳 P,P
小连环击 P+K,P+K
大连环击 ←,→+P
狂风扫落叶 P+(→,←,→)
头锥 →,→+P
高踢 →,→+K
半空踢 ↑+↓+P
三连击 →,←+P(近身时)
四连击 →+↓+←+P
锤击 →,↓+P
面部击 →,↓+P(近身时)
扫趟腿 →,↓+K
三连击 P,P,K
六连击 →+→,P
体压 →,↓,←+P(近身时)
四下旋转击 →+P+←,→,←,→
旋转斩 ←,→,P(近身时)
左重拳 ↓+P
下落斩 ↑,↑+P
旋风腿 →,←+K
大坐 →,↓,←,P(近身时)

KIKO

来自 LUSK 星的 KIKO，是典型的女主角。她实力平均，招式众多，尤其擅使腿功及随身携带的飞镖。

飞镖 ←,→+P
直冲拳 →,→+P

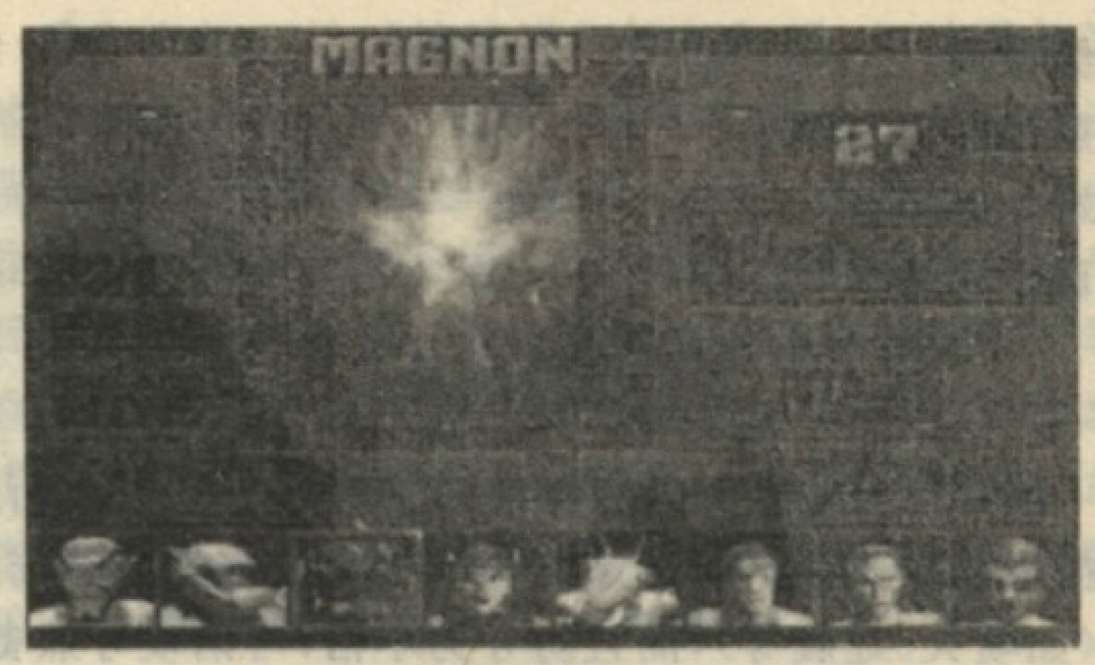
背摔(肩车) ←+↓+P(近身时)
双膝撞 →,→+P(近身时)
连环击 ←,→+P
连环踢 K,K,K
高踢 →,→+K
双飞腿 ←,→+K
神龙摆尾 ←+↓+K(当敌人背向你时)
膝撞 K+←(先K后←)
拨腿 ←+K(先←后K)
三连击 ←,←,P
防御踢 ←,←+K
膝击 ←,↓+P
膝打 →+K
裂风腿 →,↓+K
旋风腿 ↓+K
高踢 ↑+K
超重拳 →+P
连击拳 →,↑+K

SIREN

水世界URASE的超能力杀手,敏捷异常,往往能在对手出招之前先发制人,但攻击力偏低。

超能力摔 ↑+P(近身时)
普通摔 →+P(近身时)
翻滚 →,↓+P
中踢 ←+K
侧空翻踢 →,→+K
背后击 ←+↓+P
两连击 ↓,→+P,←
三次拳击 P,→+P,P
三次腿击 K,↑
连击拳 P,→+P←+K
旋风腿 →+P,←+K
追风腿 →+K





ASHRAF

在KARLAK星出生的法师,擅长使用攻击魔法及精神力,不但可向对手发射能量球,更可用能量墙推开对手,十分好用。

冲前肘击 ←,→,P
连环击 →,→,P
能量球 ←,→+P
大连环击 →+P,P,P,P
能量墙 →,↓,→+P
倒立踢 →,←+K
半空踢 ↑(快速按),K
过头抛 →,→+P
肘击 →+P或(→,↓+P)
高击 →,→+P
双踢腿 →,↑+K
下拳 ←,P
连续技 →,→+P↓,←+K
破坏技 →,↓+P(近身时)
前进猛击 →,←,↓+K
左钩拳 ↓+P
旋风腿 ←+K
吊车腿 ↑,K

CYBEN

在AXEN星制造的生化人,拥有强大的攻击力及防守力,擅长随意地机械地袭击对手,虽然招式不多,但每一招都比较"易出",而且破坏力很大,是初学者的首选。

插水式头锤 ←,→+P
车轮手 →,→+P
旋风手 ↓+P
半空摔 ↑+P(近身时)
锁头电击 →+P(近身时)
连环踢 →,→+K

低身踢 →,←+K
摆动踢 ↓+K
站立旋转踢 ←+K
重旋风拳 P+(→,←)

MAGNON

INFERNO 星出生的怪物。它不但拥有简单而致命的近身招式(如熊抱、膝撞等),更有厉害的远距离招式(如喷火、地震等),而且防守力不俗,可谓攻守兼备。

车轮手 ←,→+P
翻滚踢 ↓+→+P(蹲下时)
双龙出海 →,→+P
翻滚 →+↓+P
踩 ↓,↓+K(当敌人倒下时)
膝撞 →+K
喷火 ←,→+K
熊抱 ←+K(近身时)
地震 →,→,K
超重拳 ↑+→+P
腿摆 →,↓+P(近身时)
腿压 ↓+K(近身时)
连击拳 ←,→,P
斩杀 ↓+P

SHEBA

RHOMB 星的半虎人,擅长下段攻击,速度快,攻击力高,但比较难控制。

抓+踢 ←,→+P
闪电爪 →,←+P
扫堂爪 P+↓
摔 →,←+P(近身时)
扑面 →,K(蹲下时)
腿摔 →,→,K(近身时)
扫腿 →,←+K(蹲下时)
侧手翻 ←+K
回身踢 ←,→+K
回转踢 ←,↓+K
猛虎击 →,←+↓+K
猛虎出山 ←,P
站立踢 →,→+K
猛抓 ↓+P
面部击 →+K
膝击 →,↓+K(近身时)
重腿 ↑,→+K



VENAM

PERAS 星的螳螂人,双爪强而有力,能够使劲抓住对手,攻击力超群。可惜下盘空虚,腿招不济,易被敌人偷袭。

双体硫酸 ←,→+P
螳螂飞劈 →,←+P,P,K
双爪劈 →(快速按),P
螳螂摔 ←,→+K(近身时)
锁喉 →,↓+P(近身时)
膝击 ←,→+K(近身时)
重拳 →+P
旋转腿 ↑,↓+K
重腿 ↑+→+K
四连击 →+P,←+P
两连击 →,→+P
旋转连击 →,←+P,P,P
特殊技 P+(→←→←)(近身时)
撞击 →,→+K(近身时)
过头摔 →,↓+P(近身时)
下落拳 ↓,↑+P
钻云腿 ↓+→+K

总第四期谌误表

页	栏	行	原样	改为
4	右	21	16	8
10	左	40	EVICES	DEVICES
12	右	35	COICE	VOICE
14	右	15	MODEN	MODEM
15	右	26	MODEN	MODEM
15	右	28	MODEN	MODEM

七

此时在乔的卧室内，已是满目狼籍，书、物品到处都是，就象刚刚被扫荡过似的。乔和肯特把自己反锁在工作间里，已经整整三天了。自从赖特倒下那天起，他们没有吃过任何东西。

如果我们说别人的死对乔可能只是产生某种震动的话，那赖特的离去却使乔极度伤心。必竟他们是多年的老交情，从同学到后来共事，他和他一起学习一起长大，有过不少美好的岁月。

"休息一会儿吧。你看上去很糟。"肯特说。此时的乔好象凭空老了许多，往日脸上常见的笑容已经被一丝愁云笼罩，浓黑的眉毛也打成了个结，但他的眼睛里却依然透着刚毅。"没事，不把杀害赖特的凶手找出来，我是不会休息的。"乔就象是在给自己鼓劲。

三天来，肯特和乔通过对赖特遗物及死亡现场的调查分析，已经有了一些眉目。首先，从赖特发现某种东西，到后来他开枪射击这一系列动作看，那肯定不是因为精神紧张，而是一种潜意识的自卫。所以我们可以证实基地中有异形活动的推测是正确的。其次，从赖特倒下的地方到前面墙的距离来看，他没有理由打不中，可是除了墙上的一个小弹坑外，我们却什么也没有发现。这说明它要么不怕子弹要么速度奇快。

"现在我们必须对赖特进行一次脑电波分析。"肯特说这句话时显得很坚决。"你又想到了什么？"乔说着大步走了过去。"到现在为止，我们对赖特的死因可能已经有了一些最初步的了解，但还有很多疑点我们没法解释。首先，那种异形体到底是什么形状？是有机物还是无机物？有多大？其次，为什么只有赖特看见它，而身后的人却没有发觉？最后，从现场的残留物看（现场只找到一些金属零件），我们还无法证明什么。因此现在我们要对赖特进行一次彻底的脑电波分析，看看他到底看到了什么，这可能是我们最关心的问题。"肯特回道。

反击（连载三）

北京·宁继贤

乔和肯特开始对赖特进行脑部扫描，但结果却没有他们预想的那么好。他们对赖特的最后一次记忆进行搜寻，结果没有发现任何东西，只有一片空白。"怎么可能呢？"乔实在是搞不懂。"有可能，这说明赖特看见了我们看不到的东西。"肯特继续对赖特的脑部进行着观察。"噫！你有没有注意赖特大脑里的松果体，它好象肿了似的。""我看它更象是在膨胀。""怎么可能呢？从医学角度看，这完全解释不通吗？"肯特边说边在实验记录上写着：松果体膨胀，原因不详。

八

汤米酷爱收集手表，尤其是五、六十年代流行的瑞士表。他喜欢戴着手表到处招摇，借此引起大家的注意。这天也不例外，汤米依然戴着他自己最喜爱的那块 1950 年产的劳力士表，来到凯恩的卧室。"喂，懒鬼还不起来，都几点钟了。"汤米一边敲门一边下意识地看了看表。"妈的，早上刚对的怎么又停了。"就在汤米低头对表的一瞬间，只见一道红光破门而出，汤米连叫一声的机会都没有，就倒了下去。

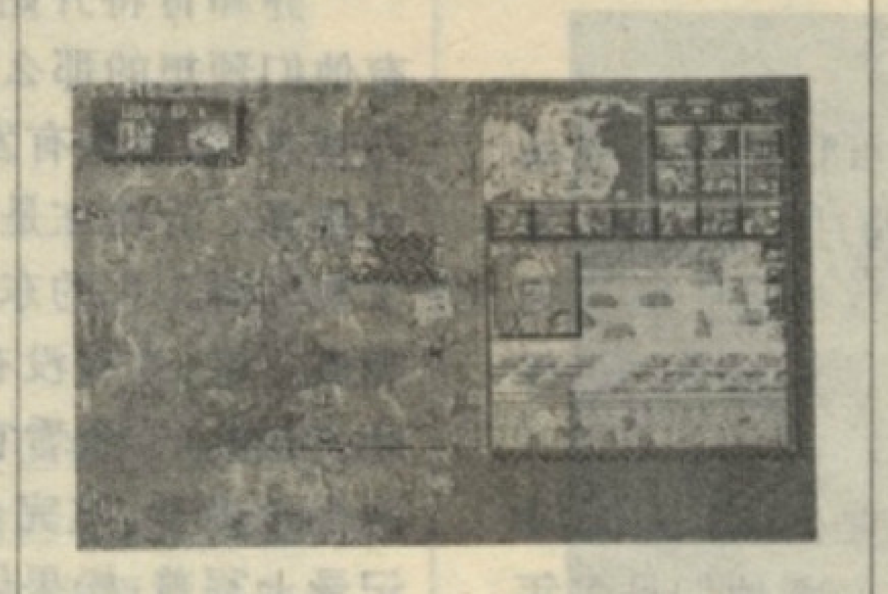
"彻底检查现场的遗留物，不要放过任何一点可疑的线索。"乔对身边的队员下着命令。"报告队长，什么也没有发现。""再仔细查查，看看有没有汤米的手表？""没有，队长。""难道它会自己飞了吗？"乔是绝对不会相信的。

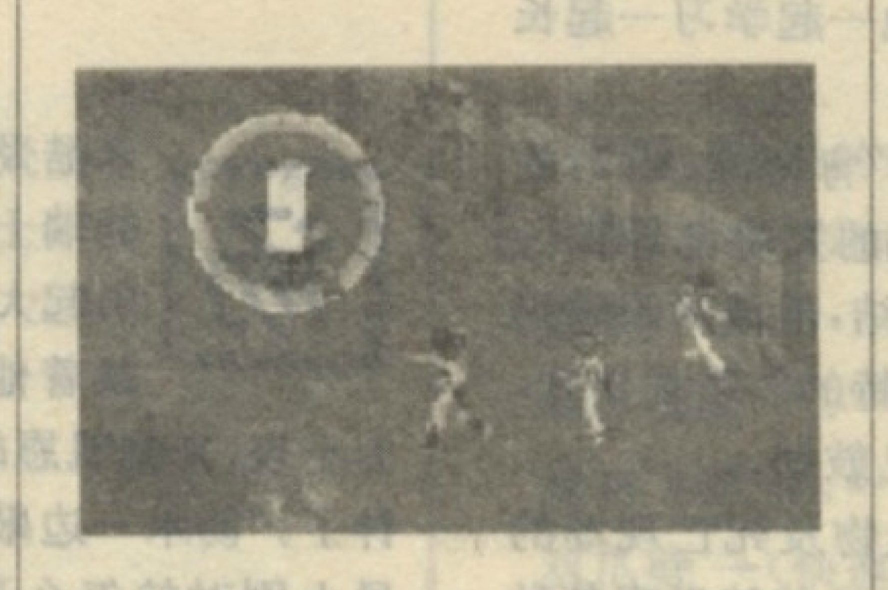
果然，手表是肯特拿走了。原来肯特是公司派来的间谍。

后记

是不是被搞糊涂了？不要紧，我解释一下你就明白了。我们知道人类有最基本的五种感觉，即听觉、视觉、嗅觉、触觉和味觉。但除此之外人类还有第六感：直觉。它与我们提到的前五种感觉大不相同，它可以说是人类一种尚未开发的机能，就象一块将被开垦的土地。如果你能把第六感觉充分发挥的话，那么你就会看到许多平时看不到的事物，就如同透视一样，当然还有四维空间想象力。正因为第六感觉的这些特点，所以研究及开发它，已成为一种迫在眉睫的事情。基于上述原因，五年前，公司的高层决策者们就通过了一项关于 AW(Alines Wars)工程的设计方案，它的主要 （下转 46 页）

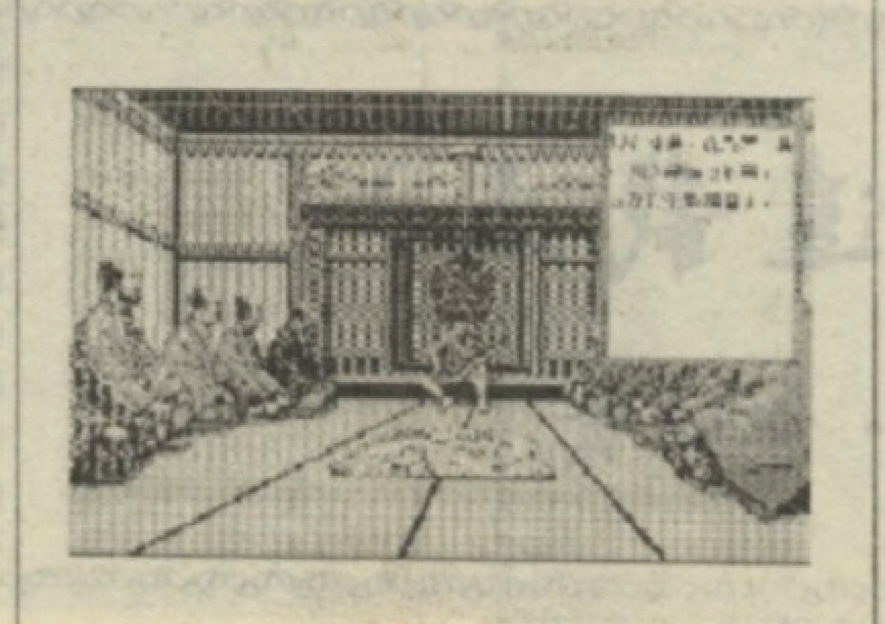
GAME 龙虎榜











1. 三国志Ⅳ

（176 票 → 光荣）

什么叫霸主，什么叫实力，我想通过《三国志Ⅳ》得票数您就一目了然。上榜三月，蝉联三届冠军，而且票数一路遥遥领先。嗯，看来没有什么可以威胁到它那榜首的地位了。

2. 仙剑奇侠传

（162 票 ↑3 大宇）

升！升！升！李逍遥一路上劈荆斩棘，又杀上三名，票数也突上了150 大关，而且在最近收到的选票上，我越来越多地看到了《仙剑奇侠传》这个名字，来吧！让我们一起努力吧！

3. 大航海时代Ⅱ

（131 票 ↓1 光荣）

这个游戏的确让人探索的东西太多了，您是不是玩了一遍又一遍之后累了呢？蝉联两月的亚军本月降为季军，不过反弹之势犹存。

4. 轩辕剑外传——枫之舞

（118 票 ↓1 大宇）

上月它刚刚升上一名，本月又知趣地退守第四。其实，它的节奏好象太慢了，煞有其事地和墨家"套磁儿"，也太过份了点。"仙剑"一出，唉，它的命运未卜呀！

5. 太阁立志传

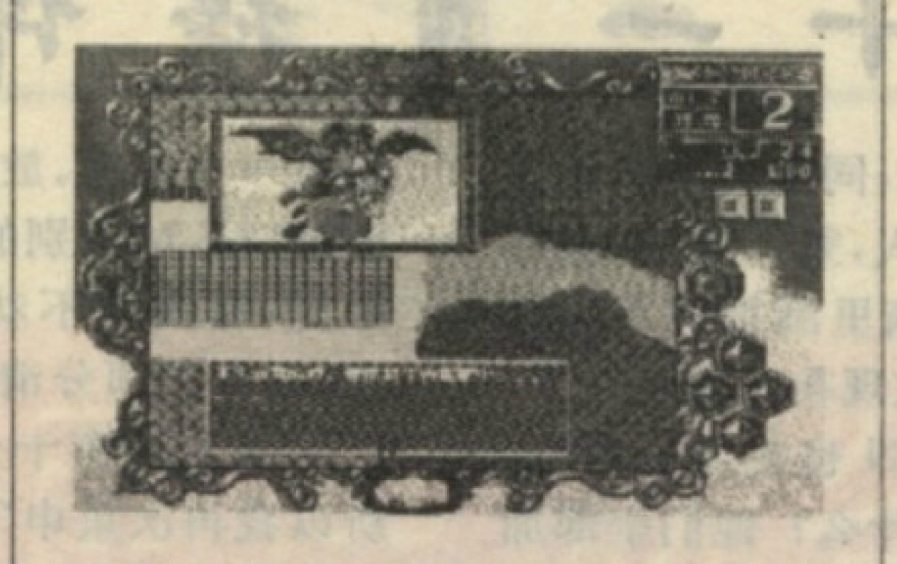
（109 票 ↑1 光荣）

不知道熟玩本游戏的玩友们是否都精通日本史，您玩起来而没有一点这方面的知识，难道有趣得很吗？还是去多学点吧，学以致玩，玩以促学，此乃我的观点。

6. 美少女梦工场 Ⅱ

(100 票 → 精讯)

100 票,好吉利的数字。维护了“父亲”们的尊严,使其名次并未下落,反而在蓄着能量,准备反击。令人惊喜的是:在众多选票中,我第一次看见一张女孩的选票,票上赫然一行《美少女梦工场 Ⅱ》,YA!



7. 毁灭战士 Ⅱ

(85 票 ↓3 id SOFTWARE)

暴力、血腥谁也不愿见,可人们为了寻找刺激,反而去创作它们,太不幸了。孩子们的心灵是纯洁的,不容谁去涂鸦。更有甚者,涂完后还直气曰:“此乃开发智力!”。愿世间永和平,愿寻求刺激的人换个模式,愿“毁灭”下榜更快些,愿……救救孩子!



8. 模拟城市 2000

(71 票 ↑5 MAXIS)

《模拟城市 2000》是《模拟城市》的续作,完美的界面、众多的工具、无尽的想象均让人为之疯狂。让您从中受到教育,这才是 GAME 精华之所在,啊! I LOVE THIS GAME! 您心中的城市搞定了吗?



9. 天使帝国 Ⅱ

(70 票 ↓1 大宇)

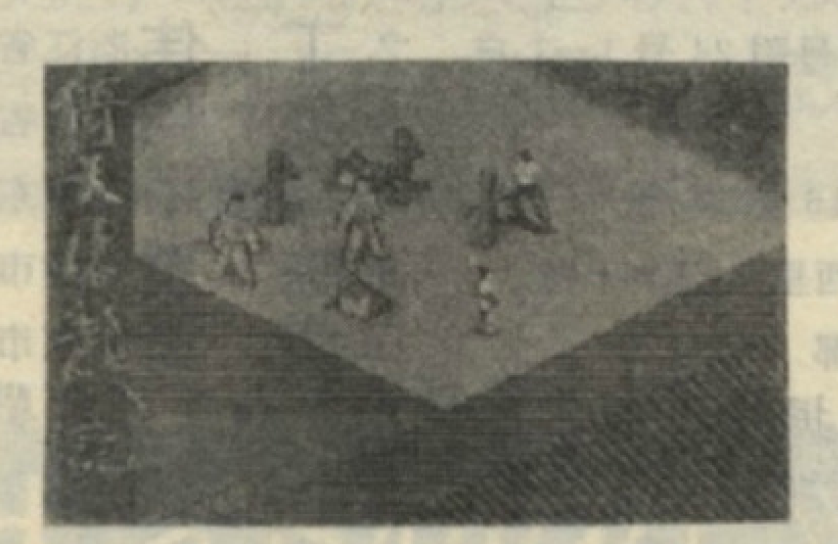
天使们一格一格地打下了帝国,可我想除了没有游戏玩和要写攻略的人才会再去玩第二遍,真是奇怪,它居然还在榜上呢?



10. 倚天屠龙记

(54 票 → 软体世界)

张无忌和赵敏的浪漫故事在书中是那么让人感动,在游戏中让我们重温旧日感觉,多么快乐呀!金庸先生是否也玩过呢?



11 至 20 名的排行榜:

11. 中国 (49 票)
12. 明星志愿 (45 票)
13. 炎龙骑士团 Ⅱ (40 票)
14. 三国志之武将争霸 Ⅱ (37 票)
15. 凯兰迪亚传奇 Ⅱ (35 票)
15. 卧龙传 (35 票)
17. 龙骑士 Ⅲ (30 票)
17. 轩辕剑 Ⅰ (30 票)
19. 鹿鼎记之皇城争霸 (28 票)
20. 狮王 (25 票)

1995 年第 4 季度总排行

1. 三国志 Ⅳ (303 票) 光荣
2. 大航海时代 Ⅱ (232 票) 光荣
3. 轩辕剑外传 —— 枫之舞 (210 票) 大宇
3. 仙剑奇侠传 (210 票) 大宇
5. 美少女梦工场 Ⅱ (172 票) 精讯
6. 太阁立志传 (169 票) 光荣
7. 毁灭战士 Ⅱ (156 票) id SOFTWARE
8. 天使帝国 Ⅱ (125 票) 大宇
9. 模拟城市 2000 (101 票) MAXIS
10. 倚天屠龙记 (89 票) 软体世界

十一月榜评

十一月十三日晚，宿舍的灯已熄，同屋的四个兄弟也早已浸入无尽的梦洋中。我一个人，秉一支烛，坐在铺满选票的桌前，开始写本文……脑里满是挥不去的兴奋。我怎能不兴奋！?第一名的票数现在已是176了，从40票开始到现在，看来，TOP TEN也在成长着，在不断升级。港台的PC GAME榜算什么？他们全部加起来还没有咱们一个省人多！让咱们来引导一把PC GAME界的时尚吧！谢谢您支持我们，支持您自己！

十一月榜单上各路GAME仍各显神通，硝烟四起，即使这样也似乎动摇不了《三国志Ⅳ》大哥大的地位，巍然不动仿佛坐定了榜首这把交椅。而新近崛起于江湖的《仙剑奇侠传》奋起直追，咄咄逼人，一气冲至亚军席位，将《大航海时代Ⅱ》挤至季军。

本月榜单上SLG还是占五席，RPG四席，ACT只剩一席了，看来在PC上玩SLG、RPG是不可否认的趋势。本来我就认为ACT只是孩子的把戏，打打杀杀总是会烦的，何况你只是换点汤呢？榜上有3支GAME上升、4支GAME下降、3支GAME名次与上月持平。还是大宇、光荣两家平分秋色，看来这两家公司在中国设立子公司的企划是该开始实施了。

本次榜上有一支游戏是从13名冲入前十名榜内的，那就是《模拟城市2000》。记得很早以前就玩过《模拟城市》，那时就已经兴奋得不行，后来一接触《模拟城市2000》，我就天天要玩上一回，可以说是欲罢不行了。在此游戏中，容纳了许多知识，而有许多是人生中也许永远不会接触的，譬如：铺水管、设计工商业区……但这不正是游戏的一大功能吗？模拟一些工作，或许你从此改变了人生。怕麻烦？那睡觉去好了！

关于《毁灭战士Ⅱ》仍在榜上我表示不解，也许您是初玩者，玩什么不好？此类血腥的游戏在欧美也为人所不齿，何况吾等乃生于礼义之邦？一个法国朋友告诉我，他对于一切宣扬屠杀的游戏者深恶痛绝，只因他也是万万生灵中的一个，兔死狐还悲呢，何况我们是万灵之长——人类。放下嘶嘶乱响的电锯吧(id小组也想得出来!?)，试试别的，OK？如果您是高手或是骨灰级的师兄，那我就不劝您了，也许您有自己的理念或世界观，但您必须分清GAME和现实这两个世界！

榜上只有十个GAME，而我们都费了大量心血，所以我再次重申TOP TEN几项规定，望遵守！本期有近一半来信由于没有按规定只能作废，请见谅。

1. 信件是越来越多，希望每位投票者在投时务必在信封或明信片的左下角写上“TOP TEN”字样，而GAME的大名请您一定要写在信封的背面，千万不要把选票装入信封。拆一封信，It's easy，但拆成千上万封信，您试试。

2. 最多票选十个GAME，十个以下也可。

3. 请您一定在信封右下角写清您的姓名、邮编及详细地址，这样奖品才不会错投。

4. 请您在投票时一定写清楚GAME的名字，中文GAME请您写全名，如《大航海时代Ⅱ》，您若落写了“Ⅱ”，那就成另一个GAME了；英文GAME请您务必写上它的英文原名和中文译名两个名称(不会译，也可光写英文名)，所有GAME的名字以GAME的DEMO上所写为准。

5. 非PC GAME的选票一律作废，请不要写《侍魂》等非PC GAME的名字，必竟我们是只为PC GAME FANS服务的排行榜。

6. 已发现有很多玩友所投票上写的均是未出品的GAME，如《三国演义Ⅲ》，何来三代？本着实事求是的原则，希望玩家投的票上均是确已出品的GAME。

三国志雄踞霸主席
李逍遥奋夺亚军位

北京第二外国语学院
钟以山

幸运读者名单

1. 李　波　重庆市渝中区大溪沟街13号附24号1－1户
2. 丁　伟　浙江省金华商校931信箱
3. 郑　欣　天津市天大附中
4. 吴　伟　湖南省长沙市湖大10舍203
5. 李　冰　上海市浦东新区海兴后街16弄18号
6. 马建中　北京东城安外小黄庄30号楼丙单元1801号
7. 王世强　天津市和平区新疆路长安西里1门101号
8. 陈　勇　天津市河北区天纬路团结里12栋110号
9. 李备战　交通银行石家庄分行营业部
10. 唐　涛　北京市朝阳区三源里北小街8号楼4门1002室

注：以上幸运者的产生我们是依据读者投票的命中率和发信邮戳为准。本期幸运者的礼品为本刊20型纪念券一张。



T-TIME
歡樂
坦克大決戰
BATTLE EUROPE
TA
HOP
BJ
巴士
五子棋大師
Five Stone Master

光谱资讯



1

日	一	二	三	四	五	六
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

2

日	一	二	三	四	五	六
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29		

3

日	一	二	三	四	五
					1
3	4	5	6	7	8
10	11	12	13	14	15
17	18	19	20	21	22
24/31	25	26	27	28	29

7

日	一	二	三	四	五	六
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

8

日	一	二	三	四	五	六
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

9

日	一	二	三	四	五
1	2	3	4	5	6
8	9	10	11	12	13
15	16	17	18	19	20
22	23	24	25	26	27
29	30				



4

一	二	三	四	五	六
1	2	3	4	5	6
8	9	10	11	12	13
15	16	17	18	19	20
22	23	24	25	26	27
29	30				

5

日	一	二	三	四	五	六
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

6

日	一	二	三	四	五	六
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29

10

一	二	三	四	五	六
	1	2	3	4	5
7	8	9	10	11	12
14	15	16	17	18	19
21	22	23	24	25	26
28	29	30	31		

11

日	一	二	三	四	五	六
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

12

日	一	二	三	四	五	六
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				


卡耐鸡人生指南

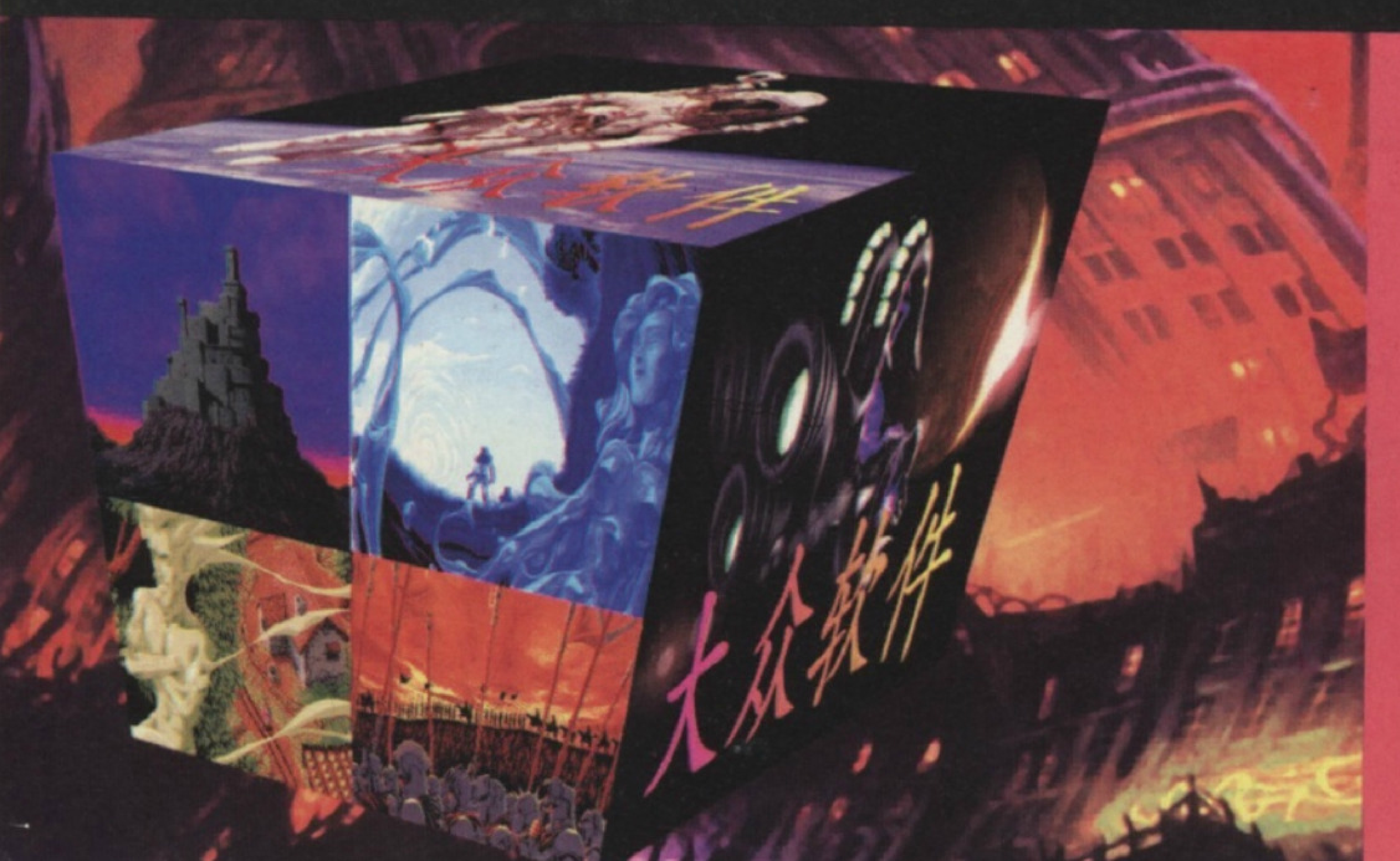

暗棋侏羅紀
JURASSIC CHESS


光谱资讯


THE MASTER OF
3 KINGDOMS
雄霸天下
三國篇
使用手册


富甲天下
THE MILLIONAIRE OF 3 KINGDOMS
使用手册


T-TIME


大众软件

纪念

5



国际刊号：ISSN 1007-0060
国内刊号：CN11-3751/TN
邮发代号：82-726
定价：4.80元